№12 (135) ДЕКАБРЬ 2008

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2 DVD

ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

ВЕРДИКТ

FAR CRY 2
LEGENDARY
BULLY
PRO EVOLUTION SOCCER 2009

В РАЗРАБОТКЕ

STAR WARS THE OLD REPUBLIC
BATTLEFORGE
FUEL

РАЙ ДЛЯ СУПЕРМУТАНТОВ
FALLOUT 3

ГЛАВНАЯ ИГРА ГОДА

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНОМИР
9 771560 258026 08012
www.igromania.ru

КОРСАРЫ 4

МИРОВАЯ ПРЕМЬЕРА

12+
www.pegi.info

PLAYSTATION 3

© 2008 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название Need for Speed являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Nissan и названия, логотипы, товарные знаки и дизайн продуктов Nissan являются зарегистрированными товарными знаками и/или интеллектуальной собственностью NISSAN MOTOR CO., LTD, и используются по лицензии. Название Porsche, эмблема Porsche, 911 и Carrera являются зарегистрированными товарными знаками Dr. Ing. h. c. F. Porsche AG. Лицензировано по некоторым патентам. " PlayStation", "PLAYSTATION", " " являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc . Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

РЕКЛАМА

Твое двуствольное орудие для игр

С появлением нового ноутбука ASUS G70 компьютерные игры меняются навсегда. Необыкновенно мощный, он предназначен специально для того, чтобы Вы получили максимум удовольствия от любимых игр. G70, созданный на базе процессорной технологии Intel® Centrino® и оснащенный подлинной ОС Windows Vista® Home Premium, устанавливает новый стандарт для мобильных игровых решений. Устройство ноутбука ASUS G70 основано на принципе Multi Dual-Engine: все основные его компоненты – графическое ядро, отсек для установки жестких дисков и вентиляционная система – удвоены для достижения максимальной производительности и надежности работы. Кроме того, G70 предлагает пользователям звук и видео качества «high definition». Новый игровой ноутбук ASUS обладает набором качеств, которые до сих пор были присущи только мощным стационарным системам.

Всемирная гарантия 2 года **www.asus.ru** **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

ASUS4YOU (495) 585-8045; Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; СтартМастер (495) 785-85-55, 8 (800) 555-8-555; Неоторг (495) 223-23-23; POLARIS (495) 755-55-57

Москва: Аваком-М (495) 730-74-54, ION (495) 5-444-333, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 788-80-88, TFK (495) 739-08-28, Tenfold Group (495) 580-6385, USN (495) 775-82-02, Ф-Центр (495) 925-6447, NEXUS (495) 628-23-67, OLDI (495) 221-1111, ПИРИТ (495) 785-55-54, Мерлион (495) 981-84-84, Elko (495) 234-28-45, Пронет (495) 789-3846, Юпитер (499) 271-8350, OCS (495) 995-25-75, (812) 324-28-70;

Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 074, Компьютерный мир (812) 333-00-33, СТР Компьютерс (812) 542-45-51; **Владивосток:** ДНС (4232) 300-454; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Екатеринбург:** Буква (343) 2222-025; **Иркутск:** Wizard (3952) 258-001; **Казань:** НоутбукофФ (843) 264-26-01; **Краснодар:** Владос (861) 210-10-01, Санрайз (861) 210-00-66; **Красноярск:** Аверс (3912) 560-561, Борлас СБ (3912) 58-09-52, Старком (3912) 49-11-11; **Новосибирск:** НЭТА (383) 216-33-11, Техносити (383) 212-53-33, Левел (383) 212-00-05, Готти (383) 362-00-44; **Омск:** Ритм (3812) 23-64-00; **Пермь:** Инстар Ноутбукофф (342) 270-01-11; **Ростов-на-Дону:** Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01, Санрайз (846) 241-67-53, Саттелит (846) 224-00-00; **Саратов:** Атто (8452) 444-111; **Томск:** Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень:** Арсенал+ (3452) 797-070; **Уфа:** Кламас (347) 291-21-12, Форте ВД (347) 260-00-00

Intel, логотип Intel, Centrino и Centrino Inside являются товарными знаками корпорации Intel в США и других странах.

ИГРОМАНИЯ

12 (135) ДЕКАБРЬ 2008
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

Привет!

Свершилось, друзья! После провального 2006-го и неоднозначного 2007-го, 2008-й официально назначается годом самых лучших игр. Ловите момент — в следующий раз такое обилие шикарных релизов в один сезон случится лишь через пару-тройку лет.

Итак, номер раз: Grand Theft Auto 4 (*стр. 70*) буквально через неделю выходит на PC, самой популярной в нашей стране игроплатформе. Ко всему тому, что мы говорили об этой игре еще весной, добавить практически нечего. Это — вершина, десять из десяти, без пяти минут идеальная игра своего времени. Копаться в детальках и искать в ней недостатки, конечно, можно, но не нужно — это однозначно лучшее, во что нам приходилось играть в этом году.

Ну а номер два: наш любимый Fallout 3 (*стр. 78*). Да — это совсем не похоже на культовые первые две части, да — это действительно «Oblivion с пушками», и да — тут действительно есть к чему придраться. Только вот зачем, если объективно *лучшей* RPG в этом году не было и уже точно не будет?

На всем этом благодатном фоне даже немного жалко еще один важный релиз месяца — Far Cry 2 (*стр. 84*) — приятную во всех отношениях игру, которая еще полгода назад получила бы от нашей редакции вполне заслуженную «девятку» и была бы расцелована во все места. Для успеха в ней есть все: крепкий шутер, интересная «песочница», шикарные африканские пейзажи, джипы, глайдеры, наемники. Но только собранное вместе все это почему-то не работает как надо. Не поймите нас неправильно. Far Cry 2 — это очень хорошая и даже местами инновационная игра, но в мире, в котором существуют GTA и Fallout, уже как-то не до нее.

За валом релизов можно легко пропустить не совсем обычные для сезона анонсы. Во-первых, компания BioWare, которая ответственна за большинство лучших RPG последних лет десяти, вдруг анонсировала Star Wars: The Old Republic (*стр. 42*) — онлайновую ролевую игру, действие которой происходит в мире «Звездных войн» за 3600 лет до рождения Дарта Вейдера. Если при виде слова «онлайновая» вы вдруг резко теряете к игре всякий интерес, то на всякий случай сообщаем, что BioWare тут задумали без малого революцию в жанре и грозятся превратить The Old Republic чуть ли не в первую MMORPG с сильным сюжетом и полноценным одиночным режимом (попытка Age of Conan не в счет).

Наконец, во-вторых — в этом месяце «Игромания» впервые в мире раскрывает подробности о «Корсарах 4» (*стр. 36*) — продолжении одной из самых популярных отечественных игр. Вал критики по поводу третьей части, похоже, пошел на пользу — в авторах новой игры значатся люди из Seaward.ru (те самые, которые когда-то работали над «Городом потерянных кораблей», для фанатов серии ставшим «Корсарами 3», которыми они должны были быть), в разработке задействован движок, на котором сделан Fallout 3, а среди прочих особенностей тут обещаются чуть ли не целиком смоделированные Карибы — без подзагрузок и с полной свободой перемещений. Сложно сказать, во что все это выльется в итоге, но повод верить в возрождение некогда легендарной серии — уже есть.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Забытые сражения

Взятие фашистских укреплений на нормандском пляже Омаха, дикая перестрелка с отрядом вьетконговцев в душных джунглях Вьетнама, штурм базы ближневосточных террористов, которые пытаются завладеть ядерным оружием... Любой, кто хотя бы пару лет играет в компьютерные игры, раз за разом переживает одинаковые сцены, участвует в одинаковых конфликтах, видит одну и ту же войну.

«Игромания» внимательно проанализировала человеческую историю за последние полторы сотни лет и насчитала почти два десятка войн, которые компьютерные игры почему-то настойчиво игнорируют (*стр. 174*).

РЕДАКЦИЯ

Издатель и главный редактор — Александр Кузьменко
Заместитель главного редактора — Игорь Варнавский
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Выпускающий редактор — Алексей Макаренков
Редактор спецпроектов — Олег Ставицкий
Редакторы — Игорь Асанов, Георгий Курган, Алексей Моисеев, Алена Ермилова, Николай Пегасов
Железный цех — Алексей Горбунов
Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Роман Грыныха, *обложка*; Илья Галиев, *DVD*; Дмитрий Денисенко, *реклама*
Корректура — Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская; Анна Полянская; Дмитрий Зайцев
Ассистент издателя — Надежда Недова
PR — Нина Нестеренко

WWW.IGROMANIA.RU — *wap.igromania.ru*
Главный редактор — Андрей Александров
Редактор — Алексей Дмитриев
Верстка и программирование — Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова, Дмитрий Михайлов

ИЗДАТЕЛЬ — ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор — Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ — ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) — Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) — Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Маркетинг — Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Реклама — Ярославна Михайлова, Светлана Попова, Мария Королева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ — ООО «Авитон–Пресс»
www.aviton-press.ru
Тел/факс — (495) 647 7880
Менеджеры — Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ — 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32
Тел.: (495) 231 2365
тел./факс: (495) 231 2364
e-mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE — Published by TechnoMir PH Ltd, since 1997
Publisher and Editor in Chief — Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Deputy Editor — Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
Executive Editor — Alexey Makarenkov (operkot@igromania.ru)
Features Editor — Oleg Stavitsky (raffa@igromania.ru)
PR — Nina Nesterenko (nina@igromania.ru)
Advertising and Marketing — Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123, Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2008 — © Igromania, 1997-2008

Тираж 232 026 — Circulation 232 026

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 23 декабря!

ПОКУПАЙТЕ В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ"

ИГРОМАНИЯ

35 страница — Корсары 4
В хорошем смысле пиратская игра

42 страница — Star Wars: The Old Republic
Первая в мире сюжетная MMORPG

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 10-28

Новостной меридиан 10
Даты выхода игр 26

DVD-МАНИЯ 30-33

Слово редактора 30
Сделано в «Игромании» * Демоблок 31
Темы DVD * Патчи * Железный софт на DVD 32
Интересности * Киберспорт на DVD 33

ВИДЕОМАНИЯ 34

В центре внимания: Gears of War 2 * Лица: Джо Кукан
На прилавках: Fallout 3 * Геймплей: MotorStorm: Pacific Rift 34

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 36-46

Корсары 4 36
Star Wars: The Old Republic 42

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 48-63

Рейтинговая система рубрики R&S 48
Shadow Harvest 49
Dark Sector 50
Freaky Creatures 52
Overgrowth 54
FUEL 56
BattleForge 58
Unknown 62

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 64-67

Три элитных автосимулятора 64

R&S: ВЕРДИКТ 68-126

Мини-рецензии
Слово редактора * Rhiannon: Curse of the Four Branches 68
Strong Bad's Cool Game for Attractive People. Episode 3: Baddest of the Bands
Building & Co: You Are the Architect! * The Guild 2: Venice 69
Полные рецензии
Grand Theft Auto 4 70
Fallout 3 78
Far Cry 2 84
Bully: Scholarship Edition 90
Xenus 2: Белое золото 92
Pro Evolution Soccer 2009 94
NBA 2K9 96
Legendary 100
World of Goo 102
X3: Terran Conflict 104
Симбионт 106
Quantum of Solace: The Game 108
Spider-Man: Web of Shadows 110
XIII век: Русич 112
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir 114
Три богатыря 116
Ночной смотрящий 118
Понедельник начинается в субботу 120
STCC: The Game 122
MotoGP 08 124
NHL 09 126

Алфавитный список игр в номере

007: Квант милосердия 129
3D Realms 180
Ace Online 206
Act of War: Direct Action 132
Age of Conan 205
Age of Mythology. Золотое издание 129
Aion: Tower of Eternity 197
Alan Wake 180
Aliens: Colonial Marines 133
Alone in the Dark 130, 223
America's Army 22, 27
American Chopper 133
Another World 134
Area 51 21
Armagetron Advanced 133
Armed Assault 33
Asheron's Call 11
Assassin's Creed 23, 130, 131, 135, 240
BaiJiu Racer 25
Baja: Edge of Control 24
Battle.net 134
Battlefield 193
Battlefield 2 179
Battlefield Heroes 26
Battlefield: Bad Company 20
BattleForge 58, 234
Battlestations: Midway 177
Bionic Commando 26
BioShock 10, 130, 132
BlackSite: Area 51 179
Blake Stone: Aliens of Gold 136
Braid 26, 235
Brothers in Arms: Hell's Highway 129, 232, 235
Brutal Legend 10
Building & Co. 69, 232
Bully: Scholarship Edition 90, 129, 235
Burnout Paradise 26
Call of Duty 4: Modern Warfare 34, 130, 131, 234
Call of Duty: World at War 26, 129
Cars 23
Castlevania 137
Champions Online 11, 197
Command & Conquer 34
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 130
Command & Conquer: Red Alert 3 .....25, 27, 131
Command & Conquer: Renegade 181
Commander Blood 134
Crysis 30, 33, 130, 188
Crysis Warhead 30, 31, 130, 234, 241
Cyber Speedway 133
CyberRace 133
Damnation 129
Dark Sector 50, 234
DC Universe Online 197
Dead Space 129
Defcon 129
Demigod 26
Destroy All Humans! 23
Devil May Cry 4 .....130, 131
Disciples 3: Ренессанс 26
DOOM 133, 136
DOOM 3 136
Double Dragon 137
Duck Tales 137
Duke Nukem Forever 180
Dungeon Siege 2 132
Elemental: War of Magic 22
Empire: Total War 26
Enemy Territory: Quake Wars 193
Europa Universalis: Rome — Vae Victis 26
EVE Online 197, 202
EverQuest 2 .....196, 205
F.E.A.R. 2: Project Origin 26
Fallout 242
Fallout 2 224
Fallout 3 .....24, 30, 34, 78, 129, 222, 234, 235
Fallout: Tactics 24
Far Cry 2 .....84, 234
FIFA 09 .....13, 130
Final Fantasy 137
Flashback 134
Formula One: Championship Edition 34

✔ Доставка в день заказа
✔ Доставка по всей России
✔ Специальные предложения
✔ Огромный выбор игр и аксессуаров

РЕКЛАМА

NINTENDO DS LITE

Новая, более стильная версия популярной во всем мире игровой системы. Один из экранов чувствителен к нажаитю

XBOX 360 (ARCADE, ELITE)

Игровая платформа Microsoft следующего поколения. Обладает мощным сетевым сервисом

NINTENDO WII

Игровая консоль Nintendo. Наделена инновационной системой управления за счет перемещения контроллеров в пространстве

PLAYSTATION 3

Новая усовершенствованная игровая система Sony. Официальная Российская версия. Управляется джойпадом с гироскопами

PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)

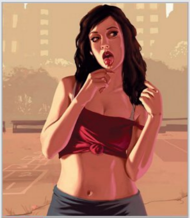
Усовершенствованная модель портативной развлекательной системы PSP. Подключается к телевизору

Компании требуются продавцы-консультанты, курьеры, менеджеры в интернет магазин. E-mail: e.surovceva@gamepark.ru Тел. +7 (495) 221-28-29

м. Теплый Стан ТРЦ "Принц Плаза" +7 (495) 987-15-87
м. Тульская ТРК "Ереван Плаза" +7 (495) 542-55-89
м. Киевская ТРЦ "Европейский" +7 (495) 228-08-67
м. Багратионовская ТК "Горбушкин Двор" +7 (495) 737-49-38
м. Новые Черемушки ТЦ "Черемушки" +7 (495) 661-45-56
м. Багратионовская ТЦ "Горбушка" +7 (495) 145-66-38
м. Академическая ТЦ "Рио" +7 (495) 980-49-57

WWW.GAMEPARK.RU
+7(495)221-27-22
+7(495)221-28-22
sales@gamepark.ru

GamePark
специализированные магазины игр



70 СТРАНИЦА GTA 4
Наши 10 баллов

78 СТРАНИЦА Fallout 3
Он вернулся!

84 СТРАНИЦА Far Cry 2
S.T.A.L.K.E.R. все-таки лучше

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 128-129
Пенумбра: Трилогия * Sacred 2: Fallen Angel * Pure * Race Driver GRID ...128
Dead Space ...129
Таблица локализаций
Даты выхода отечественных локализаций и проектов ...129

ИГРА МЕСЯЦА 130-131
Итоги голосования за период с декабря 2007-го по ноябрь 2008 года ...130
«Игромания» рекомендует ...131

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 132-135
«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм ...132

GAME OVER? 136-137
Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад ...136
Когда пиксели были большими ...137

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 138-169
Железные новости ...138
Тесты
Игровые мыши ...140
Игровые ноутбуки ...148
Антикварная лавка
Игра в движении. Фитнес-контроллеры ...152
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка ...156
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники ...160
Новая линейка
Новые наушники от Ritmix ...162
Компьютер в сборке
Игровой компьютер DEPO EGO Z71 ...164
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги ...166
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы ...168

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 170-172
Софтверный набор ...162
Обзор видеопроигрывателей ...164

SPECIAL 174-182
Специальный репортаж
Войны, которых не было ...174
Неочевидное, но вероятное. Что определяет облик игр ...180
Игровое кино
Max Payne ...182

ИГРОСТРОЙ 184-195
Исповедь издателя ...184
Русификация модов для Crysis ...188
Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы ...192

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 196-218
Новости онлайновых игр ...196
Играем: World of Warcraft: Wrath of the Lich King ...198
Играем: Пираты онлайн ...202
Особенности локализаций MMORPG ...204

Алфавитный список игр в номере

Freaky Creatures ...52
Freelancer ...181
FUEL ...56
Full Spectrum Warrior ...179
Gears of War ...130, 132, 134, 181, 234
Gears of War 2 ...34
GLtron ...133
Gobliiins 4 ...26
Gobliins 2 ...234
Goblins ...238
Goblins 3 ...234
Gothic ...184
Gothic 3: Forsaken Gods ...26
Gran Turismo ...64
Gran Turismo 5: Prologue ...34
Grand Prix Legends ...67
Grand Theft Auto ...136
Grand Theft Auto 3 ...136
Grand Theft Auto 4 ...15, 70, 135, 234
Grim Fandango ...10
GTR 2: FIA GT Racing Game ...33
GTR Evolution ...64, 235
Guild Wars ...206
Guitar Hero 3: Legends of Rock ...130, 131
Half-Life ...136, 222
Half-Life 2 ...30, 188
Half-Life 2: Episode Two ...130
Halo ...181
Halo 3 ...21, 134
Hellgate: London ...12
Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды ...130
Hitman: Blood Money ...181
Hotel Dusk: Room 215 ...134
Hotel Giant 2 ...129
Imperium Romanum. Во славу императора ...129
Indianapolis 500: The Simulation ...67
IndyCar Racing ...67
iRacing ...67
Jagged Alliance 3 ...26
Kane & Lynch: Dead Man ...130, 181
Katamari Damacy ...242
Ken's Labyrinth ...136
King's Bounty: Легенда о рыцаре ...22, 130
Korea: Forgotten Conflict ...176
Kuma: War ...179
Left 4 Dead ...26, 136
Legend of Zelda ...137
Legendary ...100
LEGO Batman: The Videogame ...232
Leisure Suit Larry ...135
Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating ...135
Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies ...135
Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work ...135
Lester the Unlikely ...134
Lineage 2 ...204
Lineage 2: Gracia ...129
LittleBigPlanet ...10, 12, 134
Live for Speed ...65
Majestic ...11
Manhunt ...136
Mass Effect ...130, 131, 184, 235
Master of Magic ...22
Max Payne ...132, 182
Medal of Honor: Airborne ...234
Mercenaries ...20
Mercenaries 2: World in Flames ...130, 179, 234
Metal Gear ...181
Metal Gear Solid ...182
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots ...17, 234
Metal Gear Solid: Twin Snakes ...17
Metroid ...137
Mines of Moria ...196
Mirror's Edge ...22, 26, 135
MotoGP 08 ...124, 129
Motorstorm: Pacific Rift ...34
Mount & Blade ...130
MUD the Game ...197
MX vs. ATV Unleashed ...23
Mythos ...11
NARC ...129
NASCAR Racing 2003 ...67
NBA 2K9 ...96
Need for Speed: ProStreet ...130
Need for Speed: Undercover ...26, 129
Neopets Puzzle Adventure ...181
Neverwinter Nights 2 ...188
Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir ...114
NHL 09 ...13, 126
Operation Flashpoint ...179
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising ...129
Orange Box ...136
Overgrowth ...54
Penumbra: Black Plague ...128
Penumbra: Overture ...128
Penumbra: Requiem ...128
Pirates of the Burning Sea ...129, 197, 202
Portal ...10, 130
Postal 2 ...133
Prince of Persia ...26, 134
Pro Evolution Soccer 2009 ...32, 94, 129, 222
Pure ...128, 131
Puzzle Quest ...181
Quake 3: Arena ...33
Quantum of Solace: The Game ...108
Race Driver GRID ...128, 130, 131
Racing: Фактор скорости ...129
Red Faction: Guerilla ...26
Remedy ...180
REVS ...64
RF Online ...197
RF Online Episode 2 ...129
rFactor ...66
Rhiannon: Curse of the Four Branches ...68
Rise & Fall: Civilizations at War ...21
Rock Star Ate My Hamster ...136
S.T.A.L.K.E.R. ...180, 241
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо ...33, 130, 131, 233, 235, 241, 222

Билайн®
живи на яркой стороне

Заплатить за телефон – только руку протянуть!

Услуга **«Мобильный платеж»**

Мобильный платеж

В офисе и автомобиле, дома и в путешествии вы можете заплатить за мобильный, набрав с него всего одну команду. При этом средства будут списаны со счета вашей банковской карты VISA.

- Зарегистрируйте свою карту VISA по номеру **05 33** или на **oplata.beeline.ru**
- Оплачивайте свой телефон и телефоны своих близких.
- Настройте режим «Автооплата» — и ваш счет будет пополняться автоматически.

Узнайте больше **05 33**
www.oplata.beeline.ru

Услуга предоставляется без абонентской платы и комиссии за перевод денежных средств. Регистрируя свою банковскую карту, вы принимаете условия предоставления услуги «Мобильный платеж», с которыми вы можете ознакомиться на www.beeline.ru и в офисах «Билайн». При сложностях с регистрацией или использованием вашей карты VISA в рамках услуги «Мобильный платеж» обращайтесь в банк, выпустивший карту. Карты Maestro могут быть недоступны к регистрации и последующему использованию в рамках услуги «Мобильный платеж». Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.

148 страница — Тестирование игровых ноутбуков

174 страница — Войны, которых не было в играх

198 страница — Wrath of the Lich King
Второй аддон для World of Warcraft

Интернет. События и факты 210
Обзор сетевых файловых хранилищ 212
Онлайновая фотолаборатория 214
Интересное в Сети 216

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 220-221

Новости внекомпьютерных игр 220
Колонизаторы на кубиках 221

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 222-230

Шоу-программа «Старпом и Светлана» 222

КАЛЕНДАРЬ

Пираты онлайн 225
Far Cry 2 226

КОДЕКС 232-233

Стандартные коды 232
Читательские хинты и пасхалки 233

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 234-236

Тест №12. Декабрь 234
Сканворд №12. Декабрь * Фотографическая память №12. Декабрь
Подведение итогов за №10/2008 235

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ! 238

«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме у Пьера Гийода (автора серии Gobliiins) 238

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 240

А ты не воруй! 240

ТЕСТОМАНИЯ 242

Какая вы часть тела Нико Белича? 242

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Grand Theft Auto 4
Fallout 3

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Far Cry 2
Fallout 3
Grand Theft Auto 4
Fable 2

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложки:
Electronic Arts ....2-я обложка
Electronic Arts ....3-я обложка
SoftClub ....4-я обложка

В номере:
1С 113, 119, 183
ASUS 1
AverMedia 15
Biostar 13
COMPRO 17
Cooler Master 145, 163
DEPO Computers 155
Electronic Arts 47, 103
GamePark 5
Gravity CIS 219
Lenovo 109
Microsoft 55, 97-98, 107
MSI 151
Netville 217
NVIDIA 9
Soft Club 3, 35, 51
Магазин «СуперГероев» 29
TopDevice 157
Акелла 111, 121, 125, 191
Билайн 7, 53
Двадцатый Век Фокс СНГ 61
Новый Диск 115
Руссобит-М 105, 117, 123, 127, 173, 231, 237
ТехноМир 165

Алфавитный список игр в номере

Sacred 235
Sacred 2: Fallen Angel 32, 128, 130, 232, 233
Saints Row 2 ....12, 26, 135
Second Life 199
Shadow Harvest 49
Shaun White Snowboarding 26
ShellShock 2: Blood Trails 26
Siren: Blood Curse 180
Space Siege 130, 235
Spec Ops 19
Spider-Man: Web of Shadows 110, 129
Spore 10, 14, 20, 32, 130, 131, 233
Spore: Creepy & Cute Parts Pack 26
Star Wars Galaxies 132
Star Wars: The Old Republic 42
StarCraft 2 ....24, 134
Starlancer 181
STCC: The Game 122
Street Fighter 20
Street Fighter 4 26
Strong Bad's Cool Game for Attractive People. Episode 3: Baddest of the Bands 69
Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse 242
Super Mario Bros. 23, 137
Tabula Rasa 11, 196
Team Fortress 2 ....130, 193
Test Drive 64
The Agency 197
The Chronicles of Spellborn 26
The Elder Scrolls 4: Oblivion 24, 30, 34, 188
The Godfather 2 26
The Guild 2: Venice 69
The Last Express 134
The Longest Journey 132
The Lord of the Rings Online 11, 196, 205, 206
The Lord of the Rings: Conquest 26
The Settlers. Rise of an Empire 129
The Sims 10
The Sims 2 129
The Sims 3 26
The Suffering 21
The Witcher 130, 131
Tom Clancy's Ghost Recon 178
Tom Clancy's EndWar 26
Tom Clancy's HAWX 26
Tomb Raider: Underworld 26, 30, 31
Traces of Hope 11
Tron 2.0 133
Tron: Deadly Discs 133
Tron: Maze-A-Tron 133
Tron: Solar Sailer 133
Turok 181
UFO Extraterrestrials: Золотое издание 129
Unknown 62
Unreal Tournament 181, 193, 234
Velvet Assassin 26
Wanted: Weapons of Fate 26
Warcraft 3 ....33, 188
Warhammer 40 000: Dawn of War 32, 129
Warhammer Online: Age of Reckoning 197, 205
Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения 129
Warlords 181
Warlords Battlecry 181
Wing Commander 181
Wing Commander: Prophecy 133
Wipeout HD 180
Wolfenstein 3D 136
Woodruff and the Schnibble of Azimuth 234
World of Goo 31, 102, 222, 224
World of Warcraft 196, 197, 204, 206
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 26, 198
X3: Terran Conflict 104
Xenus 2: Белое золото 92
XIII век: Русич 112
X-Plane 9 129
Аллоды онлайн 26
Альфа: Антитеррор 179
Анабиоз: Сон разума 26
Блицкриг 175
В тылу врага 177
Венгерский гамбит 129
Корсары 4 36
Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка 130
Мадагаскар 2 129
Морской охотник 26
Ночной смотрящий 118
Отчаянные домохозяйки 184
Пенумбра 184
Пиратия 202
Пираты онлайн 202
Полночный поцелуй 129
Понедельник начинается в субботу 120
Предтечи 26
Самодост 2. Звезданутое приключение 129
Симбионт 106
Спецназ 2. Охота на олигарха 129
Сфера судьбы 197
Тайны Нептуна 129
Три богатыря 116
Тургор 130
Хроники Нарнии 184
Хроники Тарр: Стражи Пограничья 233

Внекомпьютерные игры
Can't Stop 221
Complete Mage 220
Complete Warrior 220
Demonweb 220
Dungeons & Dragons 220
Dungeons & Dragons Miniatures 220
Dungeons & Dragons 3.5 221
Kingdom Hearts 221
Kingsburg 221
Magic Online 220
Magic: The Gathering 220, 221
MechWarrior: Dark Age 221
Settlers of Catan 221
Shards of Alara 220
To Court the King 221
Wraith Recon RPG 221

ГОВОРИТЕ НА ВИЗУАЛЬНОМ ЯЗЫКЕ С GRAPHICS PLUS
GEFORCE® C CUDA®. ЭТО НЕ ПРОСТО ГРАФИКА. ЭТО GRAPHICS PLUS™. Потому что графика плюс сногсшибательные возможности PhysX™, стереоскопическое 3D и обработка видео и изображений позволяет вам перестать объяснять и начать показывать. Говорите на визуальном языке.
www.nvidia.ru/graphicsplus
NVIDIA
Реклама

Ведущие рубрики: **Георгий Курган, Игорь Варнавский, Сергей Колокольников** ● Комиксы: **Сергей Христенко**

ИНДУСТРИЯ

ПЛАН ПО РАССТРЕЛАМ

ДЖОН РИКИТЕЛЛО ЗАЯВИЛ, ЧТО СЛУЧАЙ С TIBERIUM — НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ, А ПРАВИЛО

Джон Рикителло, исполнительный директор **Electronic Arts**, не так давно прокомментировал отмену **Tiberium**, шутера во вселенной **Command & Conquer**. «*Предположим, вы хотите подать на стол отличное блюдо и у вас есть для этого повара*, — сказал он. — *Вы даете им лучшую подготовку и лучшие ингредиенты. Но если блюдо вдруг подгорает, то вы его просто выбрасываете. Компании, которые подают к столу все, что только не появляется из их духовки, попросту не задумываются о качестве конечного продукта*».

Также Рикителло заявил, что EA намерены и в будущем закрывать проекты без всякого сожаления, если они не будут удовлетворять их требованиям. Причем отменяться будет не менее одной-двух игр в год. И тут не совсем понятно, о каких играх идет речь: одно дело — закрыть прототип, который и анонсирован-то еще не был, и совсем другое — убить игру, которая неоднократно освещалась прессой и была чуть ли не на полпути к релизу, как это случилось с Tiberium.

Одновременно с этим руководитель EA прокомментировал слух, согласно которому его компания якобы собирается издавать многострадальную **Brutal Legend** Тима Шафера. Этот слух Рикителло не подтвердил, но и не опроверг: «*Я видел эту игру и знаю, что она собой представляет. Издавать ее было бы большим риском для нас. Конечно, порой именно такие игры становятся признанными хитами. Такая история была со* ***Spore***. *И с* ***The Sims***. *С* ***Portal***, *с* ***BioShock***. *Но то же самое случилось с* ***Grim Fandango*** (культовая игра Тима Шафера, которая тем не менее провалилась в продажах. — **Прим. «Игромании»**)». Таким образом, судьба проекта по-прежнему неясна. Но, на наш взгляд, пусть лучше EA держится от Brutal Legend подальше — еще прикроют, чего доброго.

Brutal Legend — одна из немногих экс-Sierra игр, оставшихся без издателя. Может, хоть с EA повезет?

СКАНДАЛЫ

Маленькая большая проблема

В LITTLEBIGPLANET ОБНАРУЖИЛИСЬ ЦИТАТЫ ИЗ КОРАНА

Не самая приятная ситуация случилась у **Sony** и ее тряпичноигрушечного платформера **LittleBigPlanet**. Компании пришлось отозвать копии игры из магазинов по всему миру после того, как в саундтреке были обнаружены прямые цитаты из Корана. В частности, там пелось о том, что «*каждая душа должна познать вкус смерти*» и «*все сущее на Земле будет уничтожено*». Изначально на это не обратили внимания по той причине, что песня исполняется на арабском языке (а среди разработчиков, очевидно, не нашлось тех, кто бы его знал) и звучит как обычная лирическая композиция. Но после того, как в **Sony** получили письма от оскорбившихся мусульман, они решили отозвать тираж. Американский релиз к тому времени уже состоялся, европейский же релиз перенесли на ноябрь.

Тем не менее еще до того, как Sony официально свернули продажи, часть первоначального тиража успела попасть на прилавки магазинов и в руки наиболее расторопных игроков (в основном из числа тех, кто оформил предзаказ — им игру присылали в первую очередь), многие из которых не растерялись и выставили «коллекционную» версию на онлайновом аукционе eBay по цене $249. Впрочем, радоваться им пришлось недолго — через несколько дней Sony выпустила обновление для игры, в котором пресловутую песню заменили на более политкорректную.

Интересно, что сам автор песни (мусульманин из Мали) прокомментировал всю эту ситуацию в том духе, что он не видит ничего предосудительного в цитировании Корана.

КОШМАР БОЛЬШОЙ МАЛЕНЬКОЙ ПЛАНЕТЫ

РЕЛИЗ LITTLEBIGPLANET ПЕРЕНЕСЛИ ИЗ-ЗА ТОГО, ЧТО В САУНДТРЕКЕ ОБНАРУЖИЛИСЬ ЦИТАТЫ ИЗ КОРАНА.

©HRISTENKO

Не успела **Mirror's Edge** появиться на прилавках, а **EA** уже вовсю говорит о продолжении. Более того, Оуэн О'Брайен, продюсер игры, обмолвился, что Mirror's Edge и вовсе задумана как трилогия. Ждем анонсов!

ИНТЕРЕСНОСТИ

Билет в УГАНДУ

БРИТАНСКИЙ КРАСНЫЙ КРЕСТ АНОНСИРОВАЛ СОБСТВЕННУЮ ARG

Есть такой специфический вид игр: ARG, alternative reality games. Это когда игроки ведут свое собственное расследование, исследуя сфабрикованные разработчиками веб-сайты, общаются по телефону со специально нанятыми актерами, изучают документы и разгадывают головоломки. Мода на них началась в 2001 году с игры **Majestic**. Как самостоятельное развлечение они не прижились (зарабатывать на них так толком и не научились), но в рекламных кампаниях ARG используются очень часто.

Нет возможности помочь настоящим африканским детям? Помогите хоть виртуальным!

Теперь на ARG обратил внимание британский Красный Крест. Его игра будет называться **Traces of Hope**. Игрокам предстоит помочь Джозефу, вымышленному мальчику из Уганды, воссоединиться со своей семьей в то время, когда страну раздирает гражданская война. Создатели игры с радостью докладывают о четырех с половиной тысячах пользователей, уже зарегистрировавшихся на сайте проекта. Что, кстати, в два раза больше запланированного числа игроков. Если вам интересно, можете присоединиться к их числу на сайте ***www.tracesofhope.com***.

ИНДУСТРИЯ

Флагман пошел ко дну

БЫВШИЕ СОТРУДНИКИ FLAGSHIP НАХОДЯТ ПРИБЕЖИЩЕ В НОВЫХ СТУДИЯХ

Flagship Studios больше нет. Боцман уплыл на последней шлюпке (Макс Шафер; в августе он открыл собственную студию **Runic Games**), команда попрыгала за борт еще в июле (помните массовые сокращения в компании?), а капитан (Билл Роупер) готовится пойти ко дну вместе с тонущим судном.

Ключевые сотрудники тем временем продолжают всплывать в самых разных компаниях. В середине октября **Turbine**, создатели **Asheron's Call** и **The Lord of the Rings Online**, открыли новую студию в Калифорнии. А возглавят ее как раз бывшие «матросы» Flagship. Дэвид Бревик, сооснователь Flagship, заступил на должность креативного директора, а Джефф Линд, ранее отвечавший за онлайновую поддержку **Hellgate: London** и невышедшую MMORPG **Mythos**, станет техническим директором. Кресло руководителя занял Мэтт Макнайт (из **Sniper Studios**).

Ну а в начале ноября стало известно, что и «капитан», благополучно скрывшийся под водой, очень скоро всплыл в **Cryptic Studios** — живой, невредимый и даже как будто довольный: «*Билл привнес в нашу работу свою неуемную творческую энергию, и мы очень рады, что он теперь с нами*», — заявил Джон Нидэм, исполнительный директор компании. В Cryptic Роупер будет работать над супергеройской MMORPG **Champions Online** в должности дизайн-директора.

ГЕРОЙ МЕСЯЦА

Он сделал это!

РИЧАРД ГЭРРИОТ СЛЕТАЛ-ТАКИ В КОСМОС

Чем вы занимались в октябре? Что бы вы ни делали, Ричард Гэрриот, скорее всего, вас переплюнул: за это время он успел слетать на орбиту Земли, побывать на МКС, провести несколько научных опытов, сделать глубокомысленные выводы о смысле жизни и вернуться обратно.

Полет в космос стоил Ричарду $30 млн (большей части его состояния) и нескольких месяцев подготовки в Звездном городке. Не так уж много для осуществления мечты всей жизни — Гэрриот из тех людей, кто с самого детства честно мечтал оказаться поближе к звездам. Впрочем, это неудивительно: Оуэн Гэрриот, отец Ричарда, был астронавтом, поэтому мальчик рос в поселке для астронавтов и ходил в школу для детей астронавтов.

Гэрриот взлетел с космодрома Байконур 12 октября и вернулся на Землю 24-го. В историю он вошел как шестой космический турист и второй в мире потомственный астронавт (что интересно, первый в мире потомственный космонавт — Сергей Волков — сопровождал Ричарда на орбиту).

На МКС Гэрриот доставил жесткий диск, на котором записаны генетические данные видных ученых, а также почему-то звезд шоу-бизнеса и нескольких десятков победителей конкурса, проведенного в игре **Tabula Rasa**. Также он успел провести ряд научных экспериментов и пообщаться с американскими школьниками по интернету. По этому поводу он заявил буквально следующее: «*Я рос в семье астронавта и с самого детства был убежден, что любой человек может побывать в космосе. Теперь я это сделал. И я хочу вдохновить [этих детей] своим примером: чтобы они поняли, что даже самые безумные мечты могут осуществиться, нужно лишь усердно трудиться ради их осуществления*».

Надо отметить, что полет в космос был лишь логичной кульминацией тому, чем Ричард занимался в последние годы. Он искал метеориты в Антарктике, выслеживал горных горилл в Руанде, сплавлялся по Амазонке на каноэ и даже совершил погружение к останкам «Титаника».

Из космоса Земля выглядит во-о-о-от такой маленькой!

Агония **Hellgate: London**, крайне неудачного начинания выходцев из **Blizzard**, скоро подойдет к концу — сервера отключат 1 февраля 2009 года.

СКАНДАЛЫ

Держимся бодрячком!

ДЖЕК ТОМПСОН И ПОЛИЦИЯ НЬЮ-ЙОРКА КРИТИКУЮТ SAINTS ROW 2

По старой редакционной примете «Новостной меридиан» без упоминания о Джеке Томпсоне — и не «Меридиан» вовсе. Несмотря на то что Томпсона лишили лицензии, экс-адвокат не унывает и продолжает люто критиковать игры. На этот раз он выступил с порцией критики в адрес **Saints Row 2** — небезнадежного клона **GTA**, а к GTA Томпсон питает особые чувства. По заявлениям бывшего адвоката, эта игра зашла еще дальше, чем творение **Take-Two**, против которого он боролся на протяжении долгого времени.

Томпсону вторит глава полиции Нью-Йорка Патрик Линч. Он заявил буквально следующее: «*Такие ужасные и жестокие видеоигры доводят молодежь до насилия, поощряют порок, аморальщину и прославляют преступников!*» Впрочем, есть подозрение, что полицейские Нью-Йорка просто обиделись на одну из мини-игр Saints Row 2: в ней предлагалось переодеваться полицейским и творить в этом наряде непотребства. При этом пародировалось телешоу **Cops**, рассказывающее как раз о нелегких буднях американской полиции.

What you gonna do when they come for you?

ИНТЕРЕСНОСТИ

Все в суд!

ВИНОВНОГО В КРАЖЕ ASSASSIN'S CREED ОСУДИЛИ НА ДВА ГОДА УСЛОВНО

Вы, конечно, помните громкую историю с кражей **Assassin's Creed** в начале марта нынешнего года. Тогда PC-версия появилась в продаже чуть ли не за месяц до официального релиза. Как выяснилось, всему виной был не какой-нибудь коварный хакер, а обычный московский студент. Он был дружен с одним из сотрудников «**Акеллы**», у которого и выпросил еще не вышедшую PC-версию. Пройдя игру, студент не замедлил рассказать об этом на одном из крупнейших российских торрент-трекеров. А когда ему не поверили, то не нашел ничего лучше, кроме как выложить туда полную версию игры, которая, само собой, разошлась по всему миру в течение нескольких часов.

Правоохранительные органы вычислили нарушителя довольно быстро. Дальше, понятно, раскаяние, суд и приговор — лишение свободы на два года условно с учетом смягчающих обстоятельств.

Это из-за него я играл в пиратский Assassin's Creed!

АНОНСЫ

Microsoft сделала ~~БЯКУ~~ BOKU

У LITTLEBIGPLANET ПОЯВИЛАСЬ СОПЕРНИЦА

LittleBigPlanet наконец-то вышла и закономерно встретила самый горячий прием. На момент сдачи журнала было еще неизвестно, насколько хорошо приняли ее игроки (мы прогнозируем продажи не менее 3-5 млн копий), зато критики единодушны как никогда: по данным сайта **GameRankings.com**, никто из полусотни ведущих англоязычных изданий не осмелился поставить ниже девяти баллов. Естественно, **Microsoft**, главный конкурент Sony (LittleBigPlanet для Sony — хедлайнер всей осенней линейки), в такой ситуации нужно чем-то было ответить, просто чтобы не потерять лицо.

Ответ Microsoft называется **Boku** и будет работать как на Xbox 360, так и на PC. В отличие от LittleBigPlanet это даже не столько игра, сколько инструментарий для создания целых миров, и, судя по первому ролику, инструментарий очень простой и доступный. Другое дело, что в плане харизматичности Boku и рядом не валялась с LittleBigPlanet.

В отличие от LittleBigPlanet, которой все возрасты покорны, Boku ориентирована в первую очередь на детей.

Питер Мур, руководитель **EA Sports**, заявил, что взятый им курс на инновации в спортивных симуляторах уже себя оправдал: **FIFA 09** и **NHL 09** (в версии для консолей) получили теплый прием в игровой прессе.

~~Белый~~ Синий флаг Microsoft

ДЛЯ XBOX 360 ВЫПУСТЯТ ВНЕШНИЙ BLU-RAY-ПРИВОД

Это все-таки случилось. **Microsoft** окончательно сдались на милость победителя. С тех пор как в начале года битва между Blu-ray и HD DVD закончилась не в пользу последнего, начали ходить упорные слухи о том, что и Microsoft рано или поздно перейдет на этот формат. И вот, пожалуйста, внешний Blu-ray-привод для Xbox 360 анонсирован. Производством займется компания **Toshiba Samsung Storage Technology Corporation** (совместное предприятие Toshiba и Samsung). Ожидаемая стоимость привода — $100-150.

Самое забавное, что сама Microsoft до последнего момента опровергала все слухи о возможности выхода подобного устройства. В будущем, заявляли ее представители, все игры будут распространяться через каналы цифровой дистрибьюции и никаких приводов нам не понадобится вообще. Видимо, они имели в виду совсем уж отдаленное будущее. Ну а сегодня — даешь Xbox 360 с синим лазером!

Внешний привод — та еще дикость, но Microsoft сама виновата: нужно было встраивать в консоль HD DVD приводы изначально. Тогда неизвестно еще, чем бы закончилась война форматов.

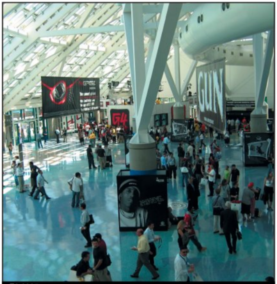
Популярный видеосервис YouTube планирует заняться цифровой дистрибьюцией игр. Начало этому уже было положено в случае со **Spore** (на сайте был открыт специальный канал с видео из игры, в котором было сразу несколько ссылок на интернет-магазины). В будущем, возможно, аналогичный сервис появится для других игр.

ИНДУСТРИЯ

Подумали и передумали

E FOR ALL ОТМЕНЕНА, А E3 В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ ВЕРНЕТСЯ В СТАРОМ ФОРМАТЕ

Комическая ситуация сложилась вокруг **E3**, некогда главной выставки в мире. В 2006 году **ESA** (всеамериканская ассоциация, объединяющая почти всех производителей электронных развлечений) под одобряющий гул крупнейших издателей заявила, что та E3, к которой привыкли — большое, шумное, отчасти бестолковое, но широко освещаемое шоу, — отныне никому не нужна. E3 отменили, и на следующие два года заменили ее **E3 Media & Business Summit**, камерным мероприятием для узкого круга людей из прессы и индустрии. В первый же год выяснилось, что этот саммит никому тем более не нужен — ~~нет голых баб~~ в прессе он освещался с куда меньшим размахом, многие компании его проигнорировали, да и организация оставляла желать. В 2008 году риторика была еще резче, на уровне *«прекратите это или мы за себя не отвечаем»*, так что ESA не оставалось ничего другого, кроме как подчиниться. Октябрьскую **E for All**, выставку для простых смертных, появившуюся после отмены старой E3, но так и не набравшую популярности, отменили, а в следующем году (2-4 июня) пообещали провести E3 в том формате, в котором ее знали до 2006 года включительно. Пока лишь частично: будет увеличена квота на площадь стендов (установленное ранее ограничение в 20 кв. футов не давало возможности развернуться в полную силу), обещают фейерверки и вообще *«самое выдающееся игровое шоу Северной Америки»*. Простым смертным, впрочем, вход по-прежнему закрыт, попасть на выставку смогут лишь те, кто имеет непосредственное отношение к индустрии.



E3 2005

ИНТЕРЕСНОСТИ

Властью, данной мне, объявляю вас орком и эльфом

ИГРОКИ ЧАЩЕ ХОДЯТ НА СВИДАНИЯ, ЧЕМ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ

Интересное исследование провела компания **Ipsos Media CT** совместно с **IGN Entertainment**. Оказалось, что люди, активно играющие в игры, куда более общительны и успешны, чем все остальные. 55% из них состоят в браке, у 48% есть дети, а на свидания игроки ходят и вовсе в два раз чаще, чем все остальные.

Но это еще не все. Среднестатистический игрок (речь в данном случае о США, где и проводилось исследование) зарабатывает в полтора раза больше в сравнении с теми, кто к играм равнодушен. Более того, игроки помогают своим друзьям и родственникам быть в курсе последних технических новинок (об этом заявило 38% респондентов), на 9% чаще общаются с друзьями, на 11% больше занимаются спортом и на 13% чаще ходят в кино.

Марк Рейн, вице-президент **Epic Games**, заявил, что его студия работает над первым дополнением к **Unreal Tournament 3**. Никаких подробностей не сообщается, но разработчики ждут, что аддон привлечет к игре множество новых пользователей.

СОБЫТИЯ

Гопники 2.0

ДВОИХ ГОЛЛАНДСКИХ ПОДРОСТКОВ ПРИГОВОРИЛИ К ОБЩЕСТВЕННЫМ РАБОТАМ ЗА ВООРУЖЕННЫЙ ГРАБЕЖ RUNESCAPE-СОБСТВЕННОСТИ

В то время как в стране самоваров, «Газпрома» и Артемия Лебедева гопники по старой привычке считают ценными только материальные активы, их голландские коллеги уже вовсю работают по технологиям 2.0. Как сообщает голландская пресса, двое подростков, 14 и 15 лет, были приговорены к 360 часам общественных работ за разбой в отношении другого подростка, 13 лет. «Старшаки» избили свою жертву и, угрожая ей ножом, потребовали передать им в онлайновой игре **RuneScape** некий амулет и маску. Подросток подчинился, но потом, видимо, все же обратился в полицию.

RuneScape

ИНДУСТРИЯ

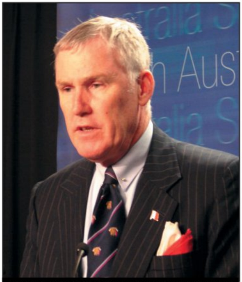
Страсти по рейтингу

В АВСТРАЛИИ БЕЗУСПЕШНО ПЫТАЮТСЯ ВВЕСТИ РЕЙТИНГ «18+»

Пока вы безнаказанно крошите черепа мутантов в окрестностях Мегатона, в Австралии все пытаются решить вопрос с рейтингом для «взрослых» игр. Максимальный возрастной ценз в этой стране R15+, то есть для лиц старше пятнадцати лет. Все, что в других странах попадает в категорию «от семнадцати» или «от восемнадцати», для этой страны как бы не существует: эти игры если и выходят, то в урезанном виде. Те, кто хочет увидеть их «без купюр», эти игры все равно получают — из торрентов или у пиратов.

И вот недавно очередная попытка «узаконить» игры вроде **Silent Hill: Homecoming** и **Postal 2** (в Австралии они были запрещены) с треском провалилась. На этот раз — из-за генерального прокурора Южной Австралии, Майкла Эткинсона. Суть дела такова: еще в марте месяце правительство приступило к обсуждению вопроса и собиралось опубликовать результаты, но Эткинсон помешал этому процессу, в результате чего дело очередной раз положили под сукно: если общественность (включая игровые компании) не может ознакомиться с результатами дискуссии, то не может и поучаствовать в решении вопроса.

Почему Эткинсон так поступил? Вот что он сам говорит на этот счет: «*Игры — куда более серьезная проблема, чем другие медиа (конкретно — кинематограф), из-за их интерактивности. Те, кто играет в жестокие видеоигры, ведут себя более агрессивно*».



Видимо, в детстве у Эткинсона часто отбирали любимые игрушки, а теперь он всем мстит.

AVerMedia
www.avermedia.ru

Будь готов с новым поколением ТВ-тюнеров от AVerMedia!

Christmas Edition

AVerTV Hybrid Volar HX

Тонкий и незаметный

AVerTV Hybrid NanoExpress

Dual Tuners

AVerTV Duo Hybrid PCI-E II

Гибридные тюнеры
- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на вашей ладони!
- Возьми с собой в дорогу!
- Стереозвук
- Наличие композитного (RCA) видеовхода
- Смотрите ТВ под Vista MCE
- Запись видео в формате H.264 для воспроизведения на IPod

реклама

О том, что у **Midway** все плохо, мы пишем чуть ли не каждый месяц. Так вот, теперь все еще хуже: компания отказалась от еще двух неанонсированных проектов, а ее убытки выросли чуть ли не вдвое по сравнению с предыдущим кварталом.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Ганеш не велит играть в Fallout

FALLOUT 3 НЕ БУДЕТ ПРОДАВАТЬСЯ В ИНДИИ

Несмотря на то, что **Fallout 3** — игра в меру политкорректная (на фоне первых двух частей — уж точно), ее продолжают преследовать неприятности. Сначала ее чуть было не запретили в Австралии из-за упоминания морфина, а теперь стало известно, что игру не будут выпускать в Индии. Касается это только версии для Xbox 360 (на PC и PS3 игру не планировали издавать изначально). В индийском подразделении **Microsoft** заявили, что такое решение обусловлено повышенной «культурной чувствительностью» жителей страны.

Формулировка более чем туманная, однако догадаться об истинных причинах не так уж сложно. Двухголовые коровы — это все из-за них. Как и всех остальных персонажей игры, их можно убивать, причем с особой жестокостью. В Индии же корова — священное животное. Ситуация усугубляется еще и тем, что коровы-мутанты называются браминами, а это уже прямая отсылка к индуизму (брамин, он же брахман — высшая каста священников в индуизме).

Для Индии игра, в которой можно убивать двухголовых коров, — все равно что для христианской страны симулятор сжигания храмов.

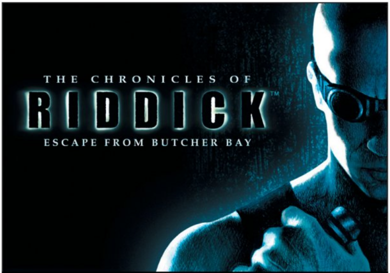
ИНДУСТРИЯ

Детдом имени Vivendi

ЕЩЕ ДВЕ ИГРЫ, БРОШЕННЫЕ ACTIVISION BLIZZARD, НАШЛИ ИЗДАТЕЛЯ

Еще летом Activision Blizzard выставила на продажу бренды и студии, в успехе которых была не уверена. Среди прочих под нож попали даже почти завершенные проекты вроде **Ghostbusters** и **Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena**. Тогда мы очень сильно недоумевали: новая игра про Риддика — это улучшенная версия (с расширенной сюжетной линией, мультиплеером, новой графикой и AI) более чем приличной **Escape From the Butcher's Bay**, причем от той же **Starbreeze**, у которой за плечами на сегодняшний день есть еще и добротный консольный экшен **The Darkness**. А Ghostbusters и вовсе были практически готовы, не говоря уже о том, что на нее были потрачены бешеные деньги (одна лицензия чего стоит; о привлечении к озвучке актеров, игравших в фильме, мы уже и молчим).

Однако теперь ситуация начинает проясняться. Так, стало известно, что новую игру про Риддика будет издавать компания **Atari**. Она же, по слухам, присматривается к Ghostbusters. Так что, несмотря ни на что, у нас все же есть шанс в обозримом будущем увидеть эти игры.



Escape from the Butcher's Bay стал одной из лучших игр 2004 года. А вот в успехе сиквела издатель почему-то усомнился.

IV

Релиз **GTA 4** для PC перенесен: игра появится в продаже только 2 декабря. Изначально было запланировано, что игра выйдет во второй половине ноября.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Реклама плюс Обама

ИГРЫ КАК ЧАСТЬ ПРЕДВЫБОРНОЙ КАМПАНИИ США

«Голосуй за изменения!» — под таким лозунгом проходила кампания Барака Обамы. И действительно, Обама сумел показать себя прогрессивным кандидатом: его агитация была даже во внутриигровой рекламе. Призывы голосовать за него появились в **Burnout Paradise**, **Madden NFL 09**, **NASCAR 09**, **NBA Live 09** и **Skate**. Все эти игры издает **Electronic Arts**, но, как заявили представители компании, появление Обамы именно в них не продиктовано политическими пристрастиями: для EA это такой же рекламный материал, как и любой другой. Увидеть рекламу могли только владельцы Xbox 360 и только в десяти штатах.

В игры агитация Обамы вписалась вполне органично.

ПОДРОБНОСТИ

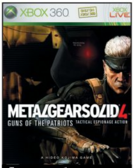
Третьего три года ждут

HALF-LIFE 2: EPISODE THREE ВЫЙДЕТ НЕ РАНЬШЕ 2009 ГОДА

Маркетинговый директор **Valve**, Даг Ломбарди, делает туманные намеки относительно **Half-Life 2: Episode Three**. Мол, в ближайшем будущем ждите новой информации. Это притом, что, согласно изначальным обещаниям компании, третий эпизод должен был выйти еще в прошлом году. Не случилось. Не выйдет он и в этом: если верить Ломбарди, ждать нам остается никак не меньше года.

Я к вам, ребята, обязательно загляну… через годик-другой.

ПОДРОБНОСТИ



Такие псевдообложки рисуют по мотивам каждого второго эксклюзива. Однако в этом случае особенно трогательно смотрится надпись «Only on Xbox 360».

Неуловимый METAL GEAR

СЛУХИ О MGS 4 НА XBOX 360 ВОЗНИКАЮТ… И ВНОВЬ ИСЧЕЗАЮТ

Слухи о том, что **Metal Gear Solid** может появиться за пределами платформ семейства PlayStation (а этого не случалось с 2004 года, с момента выхода **Metal Gear Solid: Twin Snakes** на GameCube), ходят уже давно. В частности, многие не оставляют надежды увидеть эту игру на Xbox 360, и недавно мы получили косвенное подтверждение этому… которое, впрочем, тут же было удалено с сайта-источника. Суть была в том, что на минувшей Tokyo Game Show некий представитель **Konami** в разговоре о **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** заявил, что компания «вовсю планирует релиз на Xbox 360». Об этом тут же раструбили по всему интернету, но уже на следующий день цитата была удалена.

Это не ваше воображение….

Новая

ТВ-тюнеры Compro - экономия денег и места!

VideoMate **V220F**

Автономный ТВ-тюнер Вставка

- Просмотр телепередач на любом аналоговом мониторе
- Поддержка мониторов с разрешением до 1680*1050 и 1600*1200
- Компактный дизайн со встроенным громкоговорителем
- Прием радиопередач FM диапазона

VideoMate Vista **U750F**

Аналоговый ТВ-тюнер с интерфейсом USB 2.0

- Прием телепередач всех стандартов и радиопередач FM диапазона на Вашем ПК или ноутбуке
- Сертифицированный Microsoft пульт дистанционного управления для ComproDTV и Windows Media Center
- Сертифицированный Microsoft MPEG2 кодировщик поддерживает прямое использование тюнера в Windows Media Center
- Сертифицирован для Windows Vista x86/x64

COMPRO TECHNOLOGY
www.comprousa.com

Ищите подходящий Вашим запросам ТВ-тюнер в ближайшем магазине наших партнеров!

- Москва - ОЛДИ (495) 221-1111
- Москва - МИР (495) 780-0000
- Москва - Техносила (495) 777-8777
- Москва - Sunrise (495) 788-8088
- Москва - USN Computers (495) 775-8202
- Москва - NT Computer (495) 363-9393
- Москва - Polaris (495) 755-5557
- Москва - Ашан (495) 981-4997
- Набережные Челны - АККОМ (8552) 392-482
- Нижний Новгород - КомпАС (8312) 720-720
- Тамбов - Комдив (4752) 729-099
- Калуга - Апгрейд (4842) 578-278
- Воронеж - РЕТ (4732) 259-339
- Новосибирск - Левел (383) 212-0005
- Челябинск - Форт-электроникс (351) 263-5577
- Йошкар-Ола - КЦ Апгрэйд (8362) 410-511
- Владивосток - А11 (4232) 205-020
- Ярославль - Электроник (4852) 755-070
- Смоленск - Эксперт (4812) 350-990
- Пенза - Терминал (8412) 544-290
- Астрахань, 5,25 (8512) 401-400
- Краснодар - Иманго (861) 251-0913
- Новокузнецк - Альтер+ (3843) 737-403
- Саранск - НПЦ "ДЭЛК" (8342) 475-783
- Биробиджан - Компания НИТ (42622) 479-78
- Киров - Техпром (8332) 384-017
- Санкт-Петербург - КЕЙ (812) 074
- Санкт-Петербург - Цифры (812) 320-8088
- Санкт-Петербург - Компьютерный Мир (812) 333-0033

Реклама

Анонсировано второе дополнение к **Company of Heroes**. Кроме того, что там будет то же самое, только гуще (в том числе три новых кампании), нам известна ровно одна деталь о нем: называться аддон будет **Tales of Valor**.

ИНДУСТРИЯ

Им там намазано

ИГРЫ EA УХОДЯТ НА ЭКРАНИЗАЦИЮ ОДНА ЗА ДРУГОЙ

По агентурным данным **Variety**, влиятельного киноиздания, сразу несколько кинокомпаний (**Paramount**, **Universal**, **MGM** и **New Regency**) сцепились между собой за право экранизации новой игры **EA** (позднее стало известно, что тендер выиграла Univeral). Игра называется **Dante's Inferno**, это адаптация «Божественной комедии» Данте Алигьери, одного из самых значительных литературных произведений средних веков. О самой игре прежде было вообще неизвестно — судя по всему, EA пока не собиралась ее анонсировать.

Одновременно EA сплавила права на экранизацию экшена **Army of Two** (Xbox 360, PS3). Права ушли к Universal, даже сценарист уже найден — Скотт Бернс («**Ультиматум Борна**»). Сам фильм ожидается не ранее 2011 года.

Аллюзии на «Божественную комедию» были во многих играх, но больше всего их в Devil May Cry.

ЛЮДИ

МИНИСТР тоже человек!

ПРЕМЬЕР-МИНИСТРУ ЯПОНИИ НЕ ХВАТАЕТ ВРЕМЕНИ НА КОМИКСЫ

Таро Асо, премьер-министр Японии, успел показать себя консервативным и жестким политиком. Теперь, однако, он пытается как-то смягчить этот образ. Таро недавно признался, что он большой фанат комиксов, но плотный график не позволяет посвящать своему увлечению столько времени, сколько хотелось бы. «*Я всегда беру в деловые поездки еженедельные выпуски комиксов. На этой неделе из четырех выпусков я успел прочесть два, и не могу найти времени на оставшиеся*», — пожаловался он на одном из выступлений в Токио.

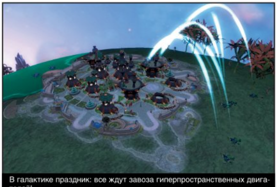
Таро Асо: «Я так рад, что Кондолиза приехала! Она привезла мне новые выпуски «Человека-паука»!»

АНОНСЫ

Sporно

У SPORE СКОРО БУДЕТ ЕЩЕ ОДИН ~~ДЕТЕНЫШ~~ АДДОН

Для всех, кто остался недоволен **Spore** из-за того, что там «слишком скучная стадия покорения космоса», у нас есть хорошие новости. На весну следующего года запланирован выпуск дополнения к игре, проходящего под рабочим названием **Space Stage Pack**. Разработчики пока назвали лишь два ключевых изменения, которые появятся в аддоне. Во-первых, это система телепортации: теперь не придется прыгать от звезды к звезде, чтобы добраться до противоположного конца галактики. Но самое главное — те, кто жаловался на однообразные и скучные миссии, получат в свое распоряжение полноценный редактор заданий. Все это делает Spore еще больше похожей на «**Космических рейнджеров**» — ориентир более чем достойный, но почему, спрашивается, нельзя было ввести эти элементы в игру с самого начала?



В галактике праздник: все ждут завоза гиперпространственных двигателей!

АНОНСЫ

Пиломатериалы

ИГРА ПО МОТИВАМ ФИЛЬМА «ПИЛА» ВЫЙДЕТ УЖЕ В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ

Для любителей высокоинтеллектуальных загадок и кровавого расчленения у нас есть особенно хорошая новость: появились первые детали об игре по кинофильму «Пила». **Saw: The Video Game** позиционируется не как еще одна игра по лицензии, а как полноценная часть вселенной. Сюжет восполнит пробел между первой и второй частями фильма (сам же релиз будет приурочен к выходу шестой картины, то есть выйдет не раньше октября следующего года), а геймплей будет совмещать в себе экшен и классический хоррор. Одной из основных задач игры, конечно, будет решение головоломок на выживание (почти все — новые, причем разрабатывают их сами создатели кинофильма). А вот разработчик у игры не то чтобы самый известный: **Zombie Studios** не делали ничего, кроме добротных аркад и посредственных экшенов вроде **Spec Ops**. При этом продюсер игры, Дэвид Коэн, заявил, что его игра собирается чуть ли не задать новый тренд в жанре интерактивных хорроров.

В контексте готовящейся игры знаменитая фраза из фильма «I want to play a game» звучит особенно зловеще.

ЛЮДИ

Двуликий Борис

МЭР ЛОНДОНА СМЕНИЛ ГНЕВ НА МИЛОСТЬ В ОТНОШЕНИИ ИГР

Мэр Лондона Борис ~~Бритва~~ Джонсон удивил всех своей недавней речью в поддержку игр. Удивил потому, что еще два года назад он заявлял буквально следующее: «*Миллионы подростков от семи до пятнадцати лет, в особенности мальчики, попадают в сети этой заразы, поэтому нужно собраться с силами, смело встать и сказать твердое «нет» Nintendo!*» Также он говорил, что игры доводят молодежь до порока, бедности и прочее в том же духе.

С тех пор Джонсон, похоже, серьезно пересмотрел свои взгляды в отношении игр. Комментируя фестиваль **London Games**, мероприятие посвященное играм и проходящее в Лондоне уже третий год подряд, мэр города сказал: «*[Подобные события] демонстрируют креативный потенциал и размах игровой индустрии, которая является важной частью творческой жизни Лондона, а также оказывает позитивное влияние на экономику в целом*». Что ж, приятно видеть такую позитивную перемену, хотя фраза о «позитивном влиянии на экономику» порождает сомнения в искренности этих слов.

Наш герой — мэр Лондона Борис Джонсон.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Без КОЛЕС!

НОВЫЕ ИГРЫ СЕРИИ TONY HAWK'S БУДУТ СНАБЖАТЬ СПЕЦИАЛЬНЫМ КОНТРОЛЛЕРОМ

В этом году новой игры в серии Tony Hawk's не вышло. Зато в 2009-м в серии ожидается пополнение. Более того, **Activision** планирует комплектовать грядущую игру специальным контроллером в виде скейтборда. Компания решилась на это после успеха **Guitar Hero**: оказалось, что покупатели вполне даже готовы платить дополнительные деньги за новый игровой опыт. Детали и цена нового контроллера пока не сообщаются.

Новый контроллер, конечно, не заменит настоящего скейтборда, но про «эффект Guitar Hero» тоже забывать нельзя.

Не успели мы опубликовать рецензию PC-версии **Saints Row 2**, как выяснилось, что релиз игры перенесен: она появится на прилавках в январе 2009 года (русская версия выйдет примерно тогда же, в первом квартале 2009-го).

ИГРОВОЕ КИНО

Уже лучше

НОВЫЙ ФИЛЬМ ПО STREET FIGHTER МОЖНО ДАЖЕ СМОТРЕТЬ, УТВЕРЖДАЕТ РЕЖИССЕР ПЕРВОГО ФИЛЬМА

Единственная экранизация **Street Fighter**, 1994 года, вышла, мягко говоря, неудачной: дурацкий сюжет и спецэффекты вызывали зевоту у зрителей и тихое бешенство у кинокритиков.

Сегодня, почти 15 лет спустя, режиссер и сценарист фильма, Стивен де Соуза, пытается объяснить причины случившегося, а также объясняет, почему выходящий в следующем году **Street Fighter: The Legend of Chun Li** будет крут. *«Когда мы снимали первый фильм, в [**Capcom**] настояли, чтобы мы задействовали всех персонажей игры. Если разделить количество персонажей на продолжительность фильма, получится по семь минут на каждого»*. Во втором фильме ключевой персонаж будет всего один, а это значит, что можно будет сосредоточиться на экшене и сюжете, а не думать о том, куда бы приткнуть очередного второстепенного персонажа. Снимает «Легенду Чун-Ли» Анджей Бартовяк, ответственный за экранизацию **DOOM**. Выход картины в России намечен на 12 марта 2009 года.

Попытка вписать всех пестрых персонажей Street Fighter в один фильм заведомо обречена на провал.

АНОНСЫ

Намек ясен

ELECTRONIC ARTS НАМЕКНУЛИ, ЧТО ТРИ ИХ ИГРЫ ОБЗАВЕДУТСЯ СИКВЕЛАМИ

Не успела **Dead Space** появиться на прилавках, а **Electronic Arts** уже говорят о сиквеле. Пока, правда, неофициально. Глава **EA Redwood Shores** — Глен Шлофильд — намекнул в одном из интервью, что продолжение уже запущено в производство.

Тем временем Фрэнк Жибо, президент лейбла **EA Games**, дал понять, что сиквелами обзаведутся еще две EA-игры, а именно **Army of Two** и **Battlefield: Bad Company** (пока сиквелы только планируются). Такое же заявление, но уже касательно серии **Mercenaries**, сделал исполнительный директор EA Джон Рикителло: *«**Mercenaries 3** мы сделаем и, если это будет в моих силах, сделаем и **Mercenaries 10**»*. Его можно понять: несмотря на то, что вторая часть вышла крайне унылой, свою кассу она собрала — продажи уже перевалили за 2 млн, то есть даже больше, чем **Spore**.

А вот кто решил не ограничиваться намеками, так это **THQ**. Они открыто заявили, что третья часть Saints Row уже находится в разработке. Но когда их попросили поделиться подробностями, THQ ограничились заявлением, что третья часть не будет похожа на предыдущие. Цистерн с фекалиями то есть больше не будет?

Сиквел Dead Space будет! Только — тссссс! — никому!

ИНДУСТРИЯ

Кровавая лотерEA

EA УВОЛЬНЯЕТ 550 ЧЕЛОВЕК

Мировая экономика в кризисе, и один из его побочных эффектов — массовые увольнения: компании теряют деньги и физически не могут «прокормить» всех своих сотрудников. **Electronic Arts** пришлось совсем худо: акции компании за последний год упали в цене более чем в два раза, компания несет убытки и сокращает сотрудников. В общей сложности увольнения затронут 6% штата EA, это порядка 550 человек. Конечно, учитывая, что всего в компании работает около 9000 работников, цифра не такая уж большая, но вот вам цифра для сравнения: в нашем издательском доме работает всего около 200 человек.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Последнее ФРАНЦУЗСКОЕ предупреждение

ПРАВИТЕЛЬСТВО ФРАНЦИИ ОТНОСИТСЯ К ИНТЕРНЕТ-ПИРАТСТВУ ЛИБЕРАЛЬНО

Если вы скачиваете из торрентов игры в США и Великобритании, то высока вероятность, что вас ждет судебное разбирательство и крупный денежный штраф. В России все пока обходится мирно: раздачу игр и фильмов на торрент-трекерах тихо закрывают по требованию правообладателя. А вот во Франции придумали нечто промежуточное. Сенат утвердил закон, по которому человеку, уличенному в скачивании пиратских версий игр и фильмов (о нелегальном софте речи не идет), сначала придет предупредительное письмо. Если нарушитель его проигнорирует и продолжит пользоваться контрафактной продукцией, ему придет второе письмо. Если же и это его не вразумит, то его отлучат от интернета на год.

ИНДУСТРИЯ

ВЕЧНЫЕ ценности

БРИТАНИЯ СОЗДАЕТ НАЦИОНАЛЬНЫЙ АРХИВ ВИДЕОИГР

Примеру США, где стараниями университетов и видных деятелей игровой индустрии создано уже несколько игровых музеев и архивов, последовала и Англия. Здешний архив будет носить статус национального (National Videogame Archive), а учредили его британский Национальный музей медиа и Университет Ноттингема. В архиве будут представлены и игры, и консоли, и образцы рекламных материалов, и вообще все, что так или иначе связано с играми. В качестве точки отсчета взят 1972 год.

1972 год в качестве точки отсчета выбран не случайно: в тот год появилась Pong, первая массовая электронная игра, и Magnavox Odyssey, первая консоль.

ИНДУСТРИЯ

Долой рабство!

BUNGIE БОЛЬШЕ НЕ БУДЕТ ЗАНИМАТЬСЯ HALO

С этого года **Bungie** считается независимой студией. Освободившись от **Microsoft**, студия, естественно, заговорила о своих новых проектах. Доподлинно известно, что после **Halo 3: Recon** (шутер, события которого происходят одновременно с событиями **Halo 3**; ждите на Xbox 360 в следующем году) продолжать разработку игр в известной вселенной они не собираются. Более того, в Bungie уже готовят два новых, еще не анонсированных проекта. О них, впрочем, пока ничего не известно.

Что ни говори, а смена разработчика может пойти на пользу как вселенной Halo, так и самой Bungie.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Во что играешь, служивый?

ВВС США БЕСПЛАТНО РАЗДАЮТ ИГРЫ

После того как на **America's Army** обрушился очередной вал протестов (помните августовские митинги?), американские военные, похоже, задумались о внедрении новых, не настолько явных способов пропаганды.

Например, ВВС США выложили в свободный доступ три игры (**Area 51**, **The Suffering** и **Rise & Fall: Civilizations at War**). Скачать их можно по адресу ***http://extcamp.doublefusion.com/US_Air_Force/Game_Download_Sponsored_by_Air_Force.htm***, при этом страница пестрит надписями «Sponsored by U.S. Air Force», а внизу виднеется ссылка на сайт ВВС. Сложно сказать, насколько действенна подобная реклама: игры предлагают далеко не самые лучшие.

Интересно, какая связь между вот этим и ВВС США?

Компания **Stardock** анонсировала пошаговую стратегию **Elemental: War of Magic**, игру-наследницу **Master of Magic** 1994 года выпуска.

АНОНСЫ

Queen's Bounty

У KING'S BOUNTY БУДЕТ ПРОДОЛЖЕНИЕ

Ушастый дракончик удивительно похож на Стича из диснеевского мультфильма.

Несколько месяцев назад мы упоминали, что калининградская (ранее — владивостокская) студия **Katauri Interactive** работает над продолжением своей замечательной игры «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**». В конце октября состоялся официальный анонс.

«**Принцесса в доспехах**» выглядит как нечто среднее между полноценным сиквелом и обычным дополнением. Никаких кардинальных изменений в графике и механике не будет, зато будет новая сюжетная линия и несколько геймплейных особенностей. Например, можно будет свободно плавать на корабле между континентами, летать на крылатой кобыле и выполнять контракты по отлову преступников. Но главное — вместо колоритного рыцаря в роли главного героя теперь будет симпатичная девушка по имени Амели, и у нее есть ручной дракон. Ну то есть как дракон — дракончик. Маленькое синее чудовище с огромными трогательными глазами заменит Шкатулку Ярости вместе со всеми ее обитателями. То есть будет эдаким живым спецударом, а в перерывах между боями станет гоняться за бабочками и корчить вам рожи.

Выход игры намечен на первый квартал 2009 года. Мы, в свою очередь, поделимся с вами подробностями о грядущей игре так скоро, как только сумеем вытрясти их из разработчиков.

ИНДУСТРИЯ

Sony: «Мы желаем Microsoft успеха в Японии!»

«P.S. МОЖЕТ, ХОТЬ ИМ ПОВЕЗЕТ?»

Как известно, в Японии (да и во всем мире) первое место по продажам удерживает Wii. Xbox 360 недавно удалось выбиться в лидеры (и то, скорее всего, ненадолго), а вот PS3 на своей родине осталась в аутсайдерах (чего нельзя сказать о США, где продажи этой консоли в последнее время растут).

В связи с этим **Sony** официально пожелала **Microsoft** дальнейших успехов в Стране восходящего солнца. Сухей Есида, президент **Sony Worldwide Studios**, заявил: *«Нам хочется, чтобы игроки Японии проявляли больше интереса к играм нового поколения и серьезному геймплейному опыту, который они могут им предложить […] В идеале хотелось бы, чтобы и PS3, и Xbox 360 преуспели на этом поприще»*. Мол, хорошо, что хоть кому-то из нас удалось заинтересовать японских покупателей современными играми, а не казуалками для Wii.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ WIIРУС

SONY ЖЕЛАЕТ MICROSOFT УСПЕХА В ЯПОНИИ. ТАК КАК ДЕЛА ОБЕИХ NEXTGEN-ПЛАТФОРМ ТАМ КРАЙНЕ ПЛАЧЕВНЫ.

В Китае собираются ввести налог на продажу вещей из MMO-игр: золота, оружия, брони и проч. Ожидаемая процентная ставка — 20%.

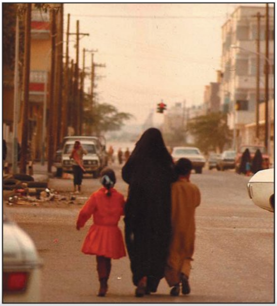
ИНТЕРЕСНОСТИ

Эмираты ВО МГЛЕ

НА БЛИЖНЕМ ВОСТОКЕ ОБСУЖДАЮТ ВОПРОСЫ ПИРАТСТВА

Вы, возможно, удивитесь (хотя, право же, нечему удивляться), но на Ближнем Востоке тоже играют в игры. Есть там и своя антипиратская организация, **Arabian Anti Piracy Alliance** (что, опять не верится? см. ***www.aaa.co.ae***), причем обсуждают в ней примерно те же проблемы, что и у нас: рынок, мол, завален пиратской продукцией, честным разработчикам и издателям жить не на что. Вот что сказал их представитель, Скотт Батлер, в преддверии **Dubai World Game Expo** (прошла с 28 по 30 октября в ОАЭ, а вы и не знали): *«Вот в ОАЭ пиратов сажают в тюрьмы, а в Саудовской Аравии ничего такого нет. Чтобы победить пиратов, их нужно сажать!»*

Все это очень живо напоминает историю с кражей **Assassin's Creed**: после вынесения обвинительного приговора одному московскому студенту (см. заметку об этом неподалеку) в блогах разгорелись жаркие дискуссии с доводами, очень похожими на то, что заявил Батлер. Если и это не убедило вас в том, что российский и ближневосточный рынок видеоигр похожи, то смотрите, что пишет о пиратстве житель Саудовской Аравии Ахмад Мозли (а также редактор игрового портала Project COE): *«Первой моей консолью была Al-A'ila, клон NES. В переводе это слово означает «семья». Единственное отличие от оригинала было в том, что в комплекте с ней изначально поставлялось около 500 игр. В таких вещах значение играет количество нулей, а не качество: я умудрился поиграть в версию **Super Mario Bros.**, где Марио двигался так, будто плавает в воде».*



СРОЧНО В НОМЕР

Игры на БИРЖЕ ТРУДА

THQ ЗАКРЫЛА РЯД СТУДИЙ

На соседних страницах вы можете прочитать, что **Electronic Arts** уволила 550 сотрудников по всему миру ввиду экономического кризиса. А вот THQ не стали мелочиться и решили сокращать людей целыми студиями. Были закрыты **Paradigm Entertainment** (разработчики **Stuntman: Ignition**), **Mass Media** (на ее счету никаких значимых игр нет), а также **Sandblast Games** и **Locomotive Games** (разработчики обеих частей **Destroy All Humans!**). Сокращения штата ожидают также **Juice Games** (разработчики гоночной серии **Juiced**) и **Rainbow Studios** (**MX vs. ATV Unleashed**, **Cars**).

Извините, закрыто.

ЛЮДИ

Пропал мальчик

15-ЛЕТНИЙ ПОДРОСТОК УШЕЛ ИЗ ДОМА И НЕ ВЕРНУЛСЯ. ВИНОВАТЫ — ПРАВИЛЬНО! — ИГРЫ

13 октября пятнадцатилетний канадский подросток Брэндон Крисп ушел из дома (в городе Барри, по сути, это часть Торонто) и не вернулся. Примечательно тут вот что: ребенок ушел из дома после того, как серьезно повздорил с родителями из-за видеоигр — Брэндон много играл в **Call of Duty 4**, чуть ли не сутками. После того, как родители пошли на крайние меры и отобрали у сына Xbox 360 (правда, случилось это далеко не в первый раз), тот ушел из дома.

P.S. За несколько минут до отправки номера в типографию выяснилось, что Брэндон погиб...

Все, кто активно играет в видеоигры, как правило, сталкиваются с порицанием со стороны родителей. Но стоит ли из-за этого уходить из дома?

Уже через несколько дней после выхода **Fallout 3** опередил по продажам не только первые две части, вместе взятые (вместе с **Fallout: Tactics**), но и **The Elder Scrolls 4: Oblivion** (данные по Великобритании).

ИНТЕРЕСНОСТИ

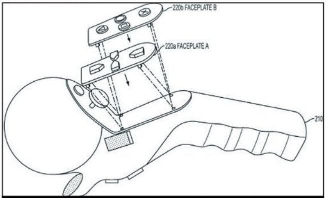
Почувствуй себя сонаром

SONY ЗАПАТЕНТОВАЛА НОВУЮ ТЕХНОЛОГИЮ ДЛЯ КОНТРОЛЛЕРОВ

Сначала у контроллеров были только кнопки. Затем появились аналоговые стики и функция вибрации. Потом они избавились от проводов. Последняя мода — датчики, отслеживающие движение геймпада в пространстве.

Недавно **Sony** запатентовала новую технологию для обсчета движений. Она потребует не только контроллера с акселерометром, как Wii, но также видеокамеру и устройство для обработки ультразвука. Только так, считают в Sony, можно добиться наиболее точной передачи всех движений игрока и контроллера в пространстве.

В качестве демонстрации компания представила несколько набросков, на которых изображен возможный прототип контроллера с новой технологией. Особенность этой штуковины (именно ее вы видите на картинке) еще и в том, что ее можно разбирать и пересобирать в разных конфигурациях, приспосабливая под нужды конкретной игры.



Прототип больше похож на пистолет для заправки автомашин. Интересно, как будет выглядеть финальный вариант.

СКАНДАЛЫ

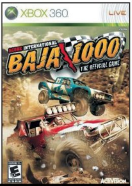
Обложка раздора

ACTIVISION И THQ СУДЯТСЯ ИЗ-ЗА ОБЛОЖЕК СВОИХ ИГР

THQ подала в суд на **Activision** за то, что та якобы беззастенчиво позаимствовала обложечный арт у ее игры **Baja: Edge of Control** и нарисовала на его основе обложку для своей **Score International Baja 1000**.

На первый взгляд игры действительно трудно отличить друг от друга: обе посвящены одной и той же гонке (Baja 1000, гонки по пересеченной местности, проходят в Мексике), на обеих изображены два внедорожника — синий и красный, при этом тот, что сзади, парит в полуметре над землей. Пейзаж тоже очень похож — скалы, пыль, кактусы.

У THQ, конечно, есть все основания негодовать — они потратили около $1 млн на продвижение своей игры, а тут вдруг кто-то выпускает проект с похожим названием и практически идентичной обложкой. С другой стороны, картинка не то чтобы оригинальная: два внедорожника, пыль и кактусы — первое, что приходит в голову при мысли о Baja 1000. Вряд ли этот случай — чистое совпадение, но и злонамеренно насолить конкурентам (ведь с самого начала было ясно, что ничем, кроме суда, такое закончиться не могло) Activision, скорее всего, тоже не хотели.



Найдите десять отличий.

ПОДРОБНОСТИ

...и разделить на три

STARCRAFT 2 ВЫЙДЕТ В ВИДЕ ТРЕХ ОТДЕЛЬНЫХ ИГР

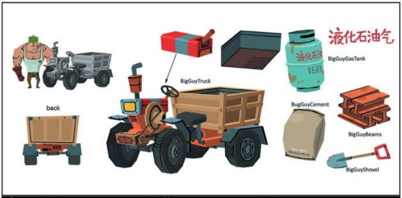
Если вы ждали **StarCraft 2** ради того, чтобы одним махом пройти кампании за все три расы и потом мучить друзей спойлерами, спешим расстроить — ничего у вас не выйдет. В октябре **Blizzard** объявила, что игра выйдет тремя отдельными кусками: по одному на каждую расу. Первой выйдет кампания терранов — **Wings of Liberty** (ее сюжет будет посвящен выяснению отношений между Джимом Рейнором и Керриган), за ней последует кампания зергов — **Heart of the Swarm**, а последней будет кампания протоссов — **Legacy of the Void**. Свое решение разработчики объясняют тем, что сторилайн в этот раз значительно масштабнее, чем в предыдущей части, — по 25-30 миссий в каждой. Поэтому, чтобы реализовать все задуманное, пришлось отказаться от классической схемы подачи игры. Каждый новый «кусок» StarCraft 2 будет выходить в виде standalone-дополнения. Все это, однако, коснется только однопользовательской части игры. В том, что касается мультиплеера, Blizzard поспешили заверить нас, что все три расы будут присутствовать там с самого начала. Поэтому, чтобы начать онлайновые сражения, достаточно будет дождаться выхода Wings of Liberty. Впрочем, когда случится это славное событие, по-прежнему неизвестно.

ВМФ США поручили Университету Калифорнии разработать костюм, подозрительно похожий на тот, что был у Гордона Фримена: система будет отслеживать состояние здоровья владельца, а при необходимости — даже лечить его.

Китайцы идут кататься

АМЕРИКАН МАКГИ АНОНСИРОВАЛ НОВУЮ ИГРУ

Неунывающий Американ Макги как будто не обратил внимания на прохладные отзывы о своем **Grimm** (или обратил, но не придал значения; крупные западные сайты и вовсе обошли игру своим вниманием) и опубликовал в своем блоге сообщение о том, что подшефная ему студия **Spicy Horse** уже работает над новым проектом. **BaiJiu Racer** — это (держитесь!) казуальные онлайновые гонки с китайской эстетикой. Герои игры разъезжают на рикшах, мотороллерах и тракторах по местам, которые, как утверждается, существуют и в действительности. В основе игры лежит движок Unreal Engine 3. Проект пока находится на стадии препродакшена, а сам Макги сейчас подыскивает для него мирового издателя.



За что точно можно не опасаться в играх Макги, так это за арт-дирекшн.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Угадай какой

EA ПРЕДЛОЖИЛИ УГАДАТЬ НЕДОСТАЮЩИЙ СИМВОЛ В DVD-КЛЮЧАХ RED ALERT 3

С **Red Alert 3** у **EA** неожиданно случился конфуз: часть серийных номеров к игре напечатали некорректно (не хватало ровно одного символа), из-за чего некоторые покупатели в западных странах не смогли запустить долгожданную игру. В этом случае можно обратиться в службу техподдержки (те, как объясняет официальный сайт, «заняты поиском решения проблемы»), но издатель предложил куда более изящный вариант — угадать недостающий символ (!). В самом деле, вариантов не так уж много, всего 36. Так что если вы оказались в числе пострадавших от этого инцидента, а игру увидеть не терпится — дерзайте!

Ну что, ты там ключ уже угадал или как? А то пацаны заждались.

ИНДУСТРИЯ

Раздвоение Лейпцига

КЕЛЬН НЕ ЗАМЕНИТ ЛЕЙПЦИГ

Предполагалось, что в этом году выставка **Games Convention** будет проходить в Лейпциге последний раз: еще в начале года было объявлено, что знамя общегерманской игровой выставки подхватит ассоциация **Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware**, а вновь созданная **GamesCom** будет проходить в Кельне. Но не тут-то было! В конце августа организаторы GC, **Leipziger Messe**, заявили, что, согласно опросам, 82% посетителей выставки не желают, чтобы она куда-то переезжала. Так что выставок в Германии теперь будет две.

BIU, в свою очередь, решили насолить конкурентам, объявив, что GamesCom будет проходить с 19 по 23 августа (ранее она была запланирована на сентябрь), то есть одновременно с GC 2009. Теперь начнется настоящая жара — борьба за лояльность игровых компаний: понятно, что люди пойдут туда, где будет больше горячих анонсов и свежих подробностей по интересующим их проектам.

У лейпцигской выставки есть доверие партнеров и посетителей, а у кельнской… пока ничего.

New York Times опубликовали интересную статью, в которой, среди прочего, говорится о телохранителях Усамы бин Ладена и упоминается, что один из них был специально обучен делать бомбы из картриджей для консолей **SEGA**.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
2 декабря	Prince of Persia	Концепцию «Принца» снова собираются перетряхнуть, превратив его из брутального мяса в милую сказку с мордобоем. Вместо перемотки времени — девушка-напарница Элика.	80%
Декабрь	Battlefield Heroes	Серия Battlefield резко перескакивает на новые рельсы, превращаясь из серьезной игры про войну в простой, трехклеточный экшен, к тому же бесплатный.	75%
Декабрь	Морской охотник	Тактический морской симулятор о торпедных катерах Второй мировой войны.	75%
Декабрь	Предтечи	Научно-фантастический экшен с примесями ролевой игры и космического симулятора.	65%
Декабрь	Braid	2D-аркада, весь геймплей которой завязан на манипуляциях со временем. Умная и чрезвычайно увлекательная игра.	85%
Декабрь	Europa Universalis:Rome — Vae Victis	Аддон к Europa Universalis: Rome заставит игрока считаться с решениями Сената, который запросто сможет заблокировать какое-нибудь важное решение.	70%
Декабрь	Анабиоз: Сон разума	Приключения на замерзшем атомном ледоколе «Северный ветер», обитатели которого давно утратили человеческий облик.	75%
5 января 2009	Saints Row 2	Главный конкурент GTA 4 по пути на персоналки попал в пробку и прибудет лишь после Нового Года.	75%
9 января 2009	The Lord of the Rings: Conquest	Фэнтезийная версия Battlefield в декорациях Средиземья. Дадут даже пострелять из катапульт и покататься на лошадях.	70%
Январь 2009	Mirror's Edge	Торжество визуального стиля, квинтэссенция будущего на расстоянии вытянутой руки. Если DICE напортачат, мы им этого никогда не простим.	ХИТ
2 февраля 2009	ShellShock 2: Blood Trails	ShellShock перестает прикидываться серьезной игрой и выставляет напоказ свою трэшевую сущность.	70%
13 февраля 2009	F.E.A.R. 2: Project Origin	Тот же F.E.A.R., что и раньше, только на широких улицах вместо душных офисов.	85%
20 февраля 2009	The Sims 3	«Писающие человечки» выходят на следующий виток эволюции: больше простора для социальных экспериментов и новых обоев на радость домохозяйкам.	ХИТ
Февраль 2009	Empire: Total War	Если все будет нормально, Empire: Total War станет таким хитом, что в него будут играть даже в соседних галактиках.	ХИТ
Февраль 2009	Demigod	Крис Тейлор, вдохновившись картой Defense of the Ancients для Warcraft 3, делает то же самое, но в десять раз масштабнее.	75%
Февраль 2009	Gobliiins 4	Продолжение великолепных квестов начала 90-х о злоключениях трех гоблинов.	75%
Февраль 2009	Street Fighter 4	Ни с того ни с сего аркадно-приставочный файтинг вдруг портируется на PC. Скажем одно: без геймпада вас будут рвать на грелки даже самые последние ламеры.	75%
Февраль 2009	Tom Clancy's HAWX	Попытка Ubisoft отгрызть кусочек рынка аркадных авиасимуляторов, где уже много лет безраздельно властвует консольный Ace Combat.	70%
Февраль 2009	Velvet Assassin	Игра, в основу которой положена реальная (и довольно печальная) история британской разведчицы Виолетты Жабо.	70%
Зима 2009	Burnout Paradise	Впервые с приставок на PC перебирается самая адреналиновая, самая быстрая и самая безбашенная гоночная серия последнего десятилетия.	ХИТ
Начало 2009	Tom Clancy's EndWar	Первая в мире стратегия, где голосовое управление практически полностью заменит привычные клавиатуру и мышь.	80%
Начало 2009	Red Faction: Guerilla	Кажется, это будет первая игра, где по физике будет разрушаться почти все. Надеемся, она не повторит судьбу первой части.	80%
Начало 2009	The Godfather 2	Вторая попытка EA перенести «Крестного отца» на экраны мониторов. В поисках удачного решения в привычную GTA-формулу добавят стратегические элементы.	70%
Начало 2009	Disciples 3: Ренессанс	Продолжение популярной некогда серии Disciples, главного конкурента Heroes of Might and Magic.	80%
Начало 2009	Jagged Alliance 3	Третья часть легендарной пошаговой стратегии обещает быть максимально похожей на предыдущие игры серии.	75%
Начало 2009	Bionic Commando	Мужчина с механической рукой отчаянно изображает из себя Тарзана в каменных и обычных джунглях будущего.	70%
Начало 2009	Аллоды онлайн	Одна из самых многообещающих отечественных MMORPG. Nival Online грозится веников не вязать и сделать действительно качественную игру.	75%
17 марта 2009	Wanted: Weapons of Fate	Игра по мотивам фильма Тимура Бекмамбетова «Особо опасен».	75%

Prince of Persia

Морской охотник

Saints Row 2

Tom Clancy's EndWar

Empire: Total War

F.E.A.R. 2: Project Origin

Demigod

Street Fighter 4

Disciples 3

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Call of Duty: World at War	Из альтернативного настоящего Call of Duty снова отправляется во времена Второй мировой, на тихоокеанский театр военных действий.	80%
Gothic 3: Forsaken Gods	Дополнение для Gothic 3 обещает новые квесты, новых персонажей и ответы на все оставшиеся после прохождения оригинала вопросы.	70%
Left 4 Dead	Четверо выживших (ветеран, девушка, негр и байкер) готовят мясное рагу из тысяч миллионов зомби.	ХИТ
Need for Speed: Undercover	Видимо, последняя игра серии, испытывающая терпение фанатов. В будущем EA обещает вывести франчайз на качественно новый уровень.	70%
Shaun White Snowboarding	Сноубординг на движке Assassin's Creed с открытым миром. Выбирать, где, когда и с кем кататься, предстоит вам.	75%
Spore: Creepy & Cute Parts Pack	Первый из 5 354 289 аддонов для Spore добавит в игру новые части тела и варианты раскрасок для ваших творений.	50%
The Chronicles of Spellborn	MMORPG на движке Unreal второй версии. Мир игры интересен тем, что в результате какого-то катаклизма был разбит на множество островов-шардов.	70%
Tomb Raider: Underworld	Знаменитая склепорасхитительница пытается разгадать тайну конца света, намеченного цивилизацией майя на 21 декабря 2012 года.	70%
World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Новый континент, поднятие левелкапа до 80-го уровня, первый героический класс Death Knight, осадные орудия и разрушаемые здания. Фанаты WoW будут довольны.	85%

Left 4 Dead

Shaun White Snowboarding

Tomb Raider: Underworld

* *Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

** *Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

*** *Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Ранее **Red Alert 3** была анонсирована только для PC и Xbox 360. Версия для PS3 была запланирована, но разработку пришлось приостановить, чтобы сосредоточить ресурсы на двух других платформах. Теперь работы возобновили, и на консоли **Sony** игра все-таки появится.

Тебя официально прокачали!

MICROSOFT НАЧАЛА ПРОДАВАТЬ ВИНЧЕСТЕРЫ К XBOX 360 ОТДЕЛЬНО ОТ КОНСОЛИ

В преддверии **New Xbox Experience** (специальное сетевое дополнение, призванное сделать сервис Xbox Live более популярным; включает в себя ряд новых сервисов вроде возможности создать собственную модельку-аватар и скачивать игры, созданные пользователями в рамках программы **Xbox Live Community Games**; также будет запущена служба **Netfix**, позволяющая просматривать HD-видео прямо в Live) Microsoft предлагает всем желающим «подогнать» технические характеристики своей консоли под грядущие изменения. Обладателям версии с 20-гигабайтным жестким диском может приглянуться комплект, состоящий из 60-гигабайтного винчестера, Ethernet-кабеля, проводной гарнитуры и предоплаченной трехмесячной подписки на Live. Стоит все удовольствие $100, что, понятно, дешевле покупки новой консоли. Тем, кому достаточно одного лишь жесткого диска, могут купить 120 Гб версию за $149,99. Ну а тем несчастным, которые купили Xbox 360 Arcade (не комплектующийся жестким диском вообще), предлагают 20-гигабайтный винчестер всего за $19,99.

Боекомплект пользователей NXE.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Лицо с обложки

ХОЧЕШЬ ПОПАСТЬ НА ОБЛОЖКУ MADDEN NFL? СПРОСИ EA КАК!

Надоели знаменитые спортсмены на обложке любимых спортивных симуляторов? Сейчас ничто не мешает вам попасть туда вместо них. Правда, для этого придется хорошенько раскошелиться: сейчас **EA** рассматривает возможность учреждения аукциона, победитель которого попадет на обложку одного из будущих **Madden NFL**. Вырученные деньги пойдут на благотворительность, а именно — организации United Way (действуют в ряде стран и занимаются повышением общего уровня жизни).

Но не спешите лихорадочно узнавать номер счета, на который можно перечислить деньги: как показывает практика, спортсменов, попавших на обложку Madden NFL, преследует какой-то злой рок. Кто-то получил травмы, у кого-то серьезно упала статистика, а Майкл Вик (лицо **Madden NFL 04**) и вовсе попал в тюрьму за содержание подпольного ринга для собачьих боев.

United Way

ИНТЕРЕСНОСТИ

Служи, сынок, как дед служил!

...ХОТЯ У ДЕДА И НЕ БЫЛО AMERICA'S ARMY

В последнее время вокруг пропагандистского экшена **America's Army** было много шума: чего стоят только марши протеста против этой игры. Поэтому многие задумались: действительно ли эта игра влияет на умы подростков? Опросы показывают, что эффективность от такого рода внушения сравнительно низкая — изо всех рекрутов America's Army вдохновлялись всего 4%. Но это тоже результат. Вот что говорит Тайлер Баттиг, 17-летний житель Висконсина: *«Мне захотелось пойти в армию, потому что, во-первых, многие мои родственники служили, ну и потом, есть еще такая компьютерная игра — America's Army. Я в нее играл, и в армию меня тянуло все больше и больше. Я прекрасно понимаю, что меня могут отправить куда-нибудь за океан, но меня это не останавливает».*

Раньше военные династии формировались за счет преемственности поколений. Теперь делу помогает America's Army.

Джон Рикителло, исполнительный директор **Electronic Arts**, воспользовался падением цен на акции своей компании и в начале ноября докупил еще пакет на сумму около $1 млн.

ИНДУСТРИЯ

Make love, NOT DRM

STARDOCK РАБОТАЮТ НАД «ДРУЖЕЛЮБНОЙ» СИСТЕМОЙ ЗАЩИТЫ ИГР

Два месяца назад мы уже рассказывали вам о том, что компания **Stardock** опубликовала билль о правах PC-игроков и предложила издателям подписаться под ним. Суть его была в том, что бороться с пиратством нужно не издевательскими драйверами и системами защиты, а добросовестной поддержкой выпущенных игр.

Как выяснилось, поддержали эту затею немногие. Вот что говорит на эту тему исполнительный директор компании, Брэд Уорделл: *«Мы не ставим на свои игры никакой защиты, но большинство издателей никогда бы на такое не пошли. Они сказали нам что-то вроде: «Если вы, ребята, такие умные, то почему бы вам не придумать более действенную и дружественную пользователю систему защиты игр?» И знаете что? Мы действительно работаем над такой системой»*. Больше на эту тему Уорделл ничего пока не сообщил, зато выдал еще одну фразу из серии «мы любим PC-игроков»: *«Проблема DRM* (читай: большинства современных систем защиты. — **Прим. ред.**) *в том, что никто не может дать точное определение этому термину. Вот в наших играх есть система активации, но это не DRM. Мы не ограничиваем количество установок вашей игры или количество машин, на которых ее можно установить [...] Лицензию покупаете вы, а не ваш компьютер»*.

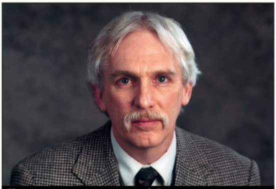
ИНТЕРЕСНОСТИ

Опять за свое!

ОПУБЛИКОВАНО ОЧЕРЕДНОЕ ИССЛЕДОВАНИЕ НА ТЕМУ НАСИЛИЯ В ВИДЕОИГРАХ

Журнал Pediatrics опубликовал очередное исследование на тему насилия в видеоиграх. На этот раз за авторством доктора Крейга Андерсона из Университета штата Айова. В своем исследовании он попытался доказать влияние игр на агрессивное поведение детей, приводя в доказательство тот факт, что игры якобы одинаково влияют на детей Америки и Японии (вопреки мнению, что дети Японии играют в видеоигры чуть ли не больше, чем дети во всем остальном мире, а уровень агрессии в среднем по стране значительно ниже, чем в США). Он исследовал поведение как японских, так и американских детей и сделал следующий вывод: несмотря на культурные различия, игры влияют одинаково на детей обеих стран, поэтому ошибочно утверждать, что агрессивное поведение характерно только для детей в США. Тут же, однако, сделал важную оговорку: *«Здоровый, уравновешенный ребенок [...] не станет стрелять в своих одноклассников лишь потому, что играл в игры по десять часов в неделю. Для этого необходимо влияние сразу нескольких факторов»*.

Сказать он это сказал, а вот в своей работе никак не отобразил. Так что уже через несколько дней ему возразил профессор Техасского университета, доктор Кристофер Фергюсон: *«Авторы исследования никак не учитывают влияние сторонних факторов [...]: насилие в семье, отношения со сверстниками, генетическая предрасположенность — все это и многое другое нельзя не принимать во внимание»*.



Интересно, играл ли этот высоколобый муж в игры, которые осуждает?

Исправляемся

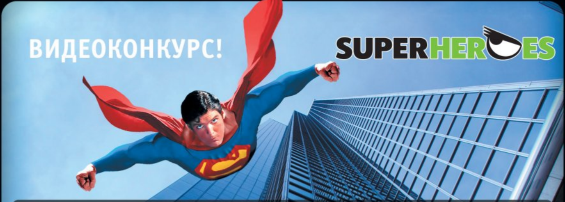
«Игромания» №11'2008:

- «Новостной меридиан», стр. 14, новость «Давай дружить»: в новости компания «**1С**» была ошибочно названа дистрибьютером игр **Warner Bros. Interactive Entertainment на PC**. На самом деле она будет распространять эти игры только на консолях. Права на издательство и дистрибьюцию **F.E.A.R. 2: Project Origin** и **LEGO Batman** на PC в России принадлежат компании «**Новый диск**»;
- «Горячая линия: игры», стр. 124: в ответе на вопрос про хорроры в космосе вместо **Resident Evil 3** должен быть **Dino Crisis 3**;
- «DVD-мания», стр. 29, описание **The Witcher: Enhanced Edition**: дополнение было по ошибке названо «Золотым изданием», на самом деле в России оно называется «Дополненное издание».

Если вы нашли *фактическую* ошибку в журнале, не стесняйтесь написать нам об этом на ***mistake@igromania.ru***. Стандарт для сообщений такой: номер журнала, страница, описание ошибки. Если нашли ошибку на диске, укажите какой именно диск (файловый или видеоманский), в каком разделе ошибка и что именно там не так.

ВИДЕОКОНКУРС!

SUPERHEROES



Из книг, фильмов и компьютерных игр мы знаем множество персонажей, наделенных необычными способностями. Хэнкок очень силен. Человек-паук может покорить самую высокую стену. Супермен способен без особых хлопот взлететь.
Но всех ли супергероев вы знаете?

Магазин **«СуперГероев»** и **«Видеомания»** представляют:

ЗНАКОМЫЕ ЛИЦА

Для того чтобы принять участие в конкурсе, вам нужно немногое — декабрьский диск **«Видеомании»** и чуть-чуть эрудиции.

Что нужно сделать?

- открыть раздел **«Знакомые лица»** на диске «Видеомании»;
- внимательно посмотреть красивейший ролик;
- узнать **девятку** известнейших персонажей;
- понять, из каких художественных фильмов эти герои;
- первым прислать нам названия **девяти кинокартин** по адресу **superheroes@igromania.ru**.

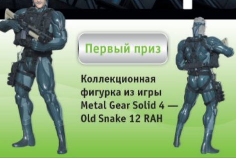
Дарт Вейдер из «Звёздных войн» для примера

Наши призы

Первому правильно назвавшему все девять фильмов в подарок достанется коллекционная фигурка **Metal Gear Solid 4 — Old Snake 12 RAH** от компании **Superheroes.ru**.

Участник, занявший **второе место**, получит в качестве приза коллекционную фигурку **Final Fantasy VII — Cloud Strife & Hardy Daytona Play Arts**.

Ваши ответы мы ждем до **31 декабря 2008 года**. Имена победителей ищите на страницах **февральской «Игромании»**.



Первый приз

Коллекционная фигурка из игры Metal Gear Solid 4 — Old Snake 12 RAH

Второй приз

Коллекционная фигурка из игры Final Fantasy VII — Cloud Strife & Hardy Daytona Play Arts

Методом жеребьевки мы отберем еще **восемь** финалистов, которые получат в награду за свои знания одну из этих фигурок.

dvd мания

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА **DVD**

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

ЕСЛИ НЕ РАБОТАЕТ ДИСК

Если вам попался бракованный диск, пишите по адресу ***dvd@igromania.ru*** или звоните по тел. (495) 231-23-64, и мы его заменим.

Декабрьский DVD получился столь насыщенным играми не только потому, что близится конец года и выходят демоверсии уровня **Tomb Raider: Underworld**. Главная причина — исчезновение онлайн-раздела, часть содержимого которого будет со временем переезжать на сайт «Игромании». Сингл-ориентированные проекты в нашей стране все-таки гораздо более популярны, и для них мы в этот раз приготовили много чего интересного.

Наш игрострой-отдел продолжает осваивать **Crysis** и умудряется отыскивать и переводить на русский язык модификации, превосходящие по интересу и исполнению официальный аддон **Crysis Warhead**. В этот раз это «Последняя надежда» — мод, который доказывает, что невероятный уровень детализации и отличное быстродействие могут уживаться даже в Crysis.

В последнее время выходит множество юмористических модификаций для **Half-Life 2**. Только в прошлом месяце у нас был квестоподобный **Weekday Warrior**, а сейчас вот — **Appeltaart**. Это шутер, в котором можно сражаться при помощи метательного дуршлага и — внимание — чугунной сковородки. Воевать при этом придется против милого и рассеянного доктора Кляйнера, который возжелал власти и переметнулся на сторону комбайнов. Абсурд, но ради таких нестандартных вещей и стоит переустанавливать хорошо знакомые и не раз пройденные игры.

Вернутся и большие модификации для **TES 4: Oblivion** (в этом номере это **The Forgotten Shields**), а скоро можно будет ждать и фанатских модов для его идейного продолжателя (и одной из лучших игр года) — **Fallout 3**. Но произойдет это точно не раньше, чем все играющие вернутся из невеселого, но такого романтичного постьядерного будущего в наше относительно спокойное настоящее.

Игорь Асанов, редактор DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**
Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровые дополнения» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Денис Мурин, Игорь Сердюков.**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in ИГРО МАНИЯ — ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

Crysis: Последняя надежда

Оригинальное название: The Resort * **Разработчик:** skm * **Размер:** 140 Мб

Модостроитель skm известен нам по дополнению для Crysis «**Ледяная скала**» (полностью локализованную версию мы выкладывали на DVD «Игромании» №08'2008). Там автор делал ставку на сюжет, а в его новом творении — моде «**Последняя надежда**» — акценты расставлены несколько иначе.

Сюжет здесь самый обычный: остров, корейцы, захватившие секретную лабораторию, герой в нанокостюме, в одиночку спасающий всех от неминуемой гибели. Словом, еще одна вариация на тему оригинальной истории. Главная особенность «Последней надежды» — просто невероятный уровень детализации. Даже в свежем **Crysis Warhead** нет ничего подобного. Чтобы понять, насколько тщательно автор проработал дизайн, рассмотрим хотя бы самый обычный стол из секретной лаборатории. На углу стоит старый эбонитовый телефон, на который прилеплен стикер с написанным от руки номером; рядом валяется ручка с вытекшими чернилами, а на деревянной поверхности нацарапаны забавные рисунки.

По центру столешницы валяется отрывной календарь, на котором кто-то из ученых делал пометки, которые напрямую связаны с сюжетом. Читать совсем не обязательно, но из них можно узнать немало интересного и даже выяснить, как без лишнего шума проникнуть на вражескую военную базу.

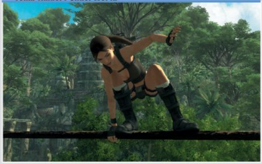
И так везде. Сама по себе каждая малозаметная мелочь ничего не значит, но вместе они создают невероятное ощущение присутствия. Иногда, зайдя в помещение, буквально кожей чувствуешь, что несколько минут назад здесь были люди. В углу жужжит микроволновка, на подоконнике дымится чашка кофе, а если неожиданно зазвонит телефон, кажется, что кто-нибудь сейчас непременно войдет и снимет трубку. Из недостатков «Последней надежды» можно отметить разве что недоработанную систему скриптов. В некоторых местах можно нечаянно совершить действия, которые приводят к сбою миссии. Вместо того чтобы преодолеть расстояние по берегу, в паре мест мы срезали путь по воде, из-за чего срабатывал неправильный скрипт и задание выполнить не удавалось. Но если забыть о свободе действий и делать все, как говорят, перед вами откроется один из лучших сюжетных модов для Crysis.

Лучшее оружие против нанокорейцев — собственные пудовые кулаки. В моде они немного усилены.

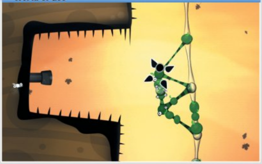
Для сражений в горах лучше запастись скорострельным автоматом — так проще достать врага, укрывшегося в траве.

ДЕМО БЛОК

Tomb Raider: Underworld



World of Goo



Тема dvd — Half-Life 2 — Appeltaart

Разработчик: Appeltaart • **Что нового:** текстуры, оружие, сюжет • **Размер:** 486 Мб

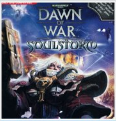
Перед вами самое смешное продолжение сюжета **Half-Life 2** из всех возможных. После смерти Брина в конце оригинальной игры, доктор Кляйнер занимает его место, сотрудничает с комбайнами, всячески третирует народ, да и просто ведет себя как самый настоящий тиран. Ваша задача — убить предателя любыми доступными средствами. В ход идет такое оружие, как сковородка (гораздо эффективнее монтировки) и метательный дуршлаг! Сюжет, даром что выполнен в лучших традициях трэша, имеет все шансы продержать вас до конца мода. Помимо этого авторы придумали интересную систему достижений — за определенные действия прочность и энергоемкость костюма увеличивается, а ближе к концу вас еще и премируют упомянутым выше метательным дуршлагом.

Тема dvd — TES 4: Oblivion — The Forgotten Shields

Разработчик: Painkiller_Rider • **Что нового:** доспехи, оружие, локации, враги • **Размер:** 68 Мб

«Забытые щиты» — это не просто набор нового оружия и амуниции, а полноценный сюжетный квест. Чтобы получить уникальную коллекцию артефактов (среди которых есть и те самые забытые щиты), нужно подняться на вершину высоченной башни. Каждый этаж — самостоятельный уровень, и чем дальше, тем более сильные враги на них попадаются. Среди прочих вы встретите огненного демона, который смахивает на Балрога из «Властелина Колец», и милого огнедышащего дракона. Поэтому браться за прохождение, не имея в активе персонажа хотя бы 15-го уровня, мы вам крайне не советуем. Если же с прокачкой все в порядке, то вас наверняка порадуют озвученные диалоги и полностью переведенный на русский язык текст.

Патчи — 4 патча для самых актуальных игр



Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm

Версия: 1.10

Рейтинг ★★★★☆

Spore

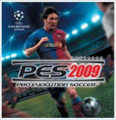
Версия: 1.02

Рейтинг ★★★☆☆

Sacred 2: Fallen Angel

Версия: 2.12.0.0

Рейтинг ★★★★☆



Pro Evolution Soccer 2009

Версия: 1.1

Рейтинг ★★★★☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

Железный софт на DVD

Драйвера для геймпадов, рулей и джойстиков

Genius Vibrate Game Device Driver — драйвер подойдет для большинства рулей и геймпадов Genius.

Logitech Gaming Software — драйвер для игровых манипуляторов производства Logitech.

Saitek SST Software — драйвер для джойстиков и рулей от Saitek.

Thrustmaster Gamepad & Wheel Driver — драйвер для геймпадов и рулей от компании Thrustmaster.

Системные драйвера

AMD Catalyst 8.10 — драйвер для видеокарт Radeon под Windows XP и Vista 32-bit.

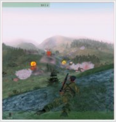
NVIDIA ForceWare 178.24 — драйвер для видеокарт GeForce под Windows XP и Vista 32-bit.

Realtek HD Audio 2.07 — драйвер для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek под Windows XP и Vista 32-bit.

Игровая зона
Бонусы

Модификация **S.H.A.R.P.E.R. Textures** для **«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»**.

Модификация **Basix GFXm-CS v.2.0** для **«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»**.



Кампания **«В преддверии войны»** для **Armed Assault**.

Сборник карт **Masterpack — Multiplayer Mappack** для **Crysis**.

Тема dvd: GTR 2: FIA GT Racing Game — World Super GT Mod

Разработчик: RMT • **Что нового:** автомобили, физика, звуки, музыка • **Размер:** 450 Мб

GTR 2: FIA GT Racing Game исполнилось два года, за которые моддинговое комьюнити успело выпустить для игры десятки дополнительных машин и трасс. Но **World Super GT Mod** стоит особняком ото всех. Это первая модификация, которая по контенту и исполнению вполне могла бы сойти за платный аддон. Здешние машины, звук и физика по качеству ничем не уступают фирменным моделям от **SimBin**, а по разнообразию марок даже превосходят. Мод не воссоздает какой-либо чемпионат или временной период. Здесь «под одной крышей» представлены восемь лучших и быстрейших GT-автомобилей 1990-х и 2000-х годов, от McLaren F1 GTR до Ferrari FFX. С нуля сделаны не только машины, но также гаражи, музыка и прочие «мелочи», без которых ни одна подобная работа не выглядит целостной.

Киберспорт на DVD

Warcraft 3: best of 3!

На этот раз мы рассмотрим интересный матчап нежити против ночных эльфов. Он имеет большое число нюансов, о которых удобнее будет рассказать при помощи трех видеоуроков. Героями противостояния являются сильнейшие китайские прогеймеры, чьи имена вы могли видеть в прошлых номерах журнала: **Ted** и **Suho**, выступающие за команду World Elite. Почему уроков будет три? Все просто — в отличие от прошлых обзоров игр, мы решили сделать психологический портрет обоих игроков и показать их поведение во время целого матча — с переходом от одной тактики к другой.

Unreal Tournament 3

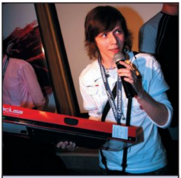
С этого номера мы решили провести небольшой ликбез в одной из незаслуженно забытых киберспортивных дисциплин — **Unreal Tournament 3**. Несмотря на то что турниров по UT3 проводится не так уж и много, количество играющих в интернете стабильно велико.

В первом материале мы посвятим вас в тонкости настройки игры, выполнения трюков, а также использования оружия. Рассказывать все это вам выпало на долю одного из лучших игроков России со времен UT2003 — **Валентина «Veles» Буценко**.

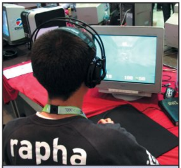
ESWC Афины: новые звезды Quake 3

Американец **SK.Rapha** стал победителем турнира **ESWC Athens** по **Quake 3: Arena**, в очередной раз указав на то, что, как бы ни хоронили игру, она меняет уже не первое поколение мастеров. Примечательно, что, помимо Rapha, в Афины приехали такие маститые игроки, как швед **Fox**, китаец **Jibo** и явный фаворит — белорус **Cypher**. Однако никто из этих игроков не попал даже в призовую тройку, а наш Cooller и вовсе не смог пройти первый групповой этап. Про то, как нынче играет в Q3 молодое поколение, смотрите репортаж на нашем DVD.

WE.Suho не в первый раз появляется в наших видеоуроках.



Veles у микрофона



SK.Rapha относительно недавно появился на профессиональной сцене Q3, но уже успел выиграть свой первый большой турнир.

Видеомания

«**Видеомания**» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:

Смотрите в декабрьском выпуске «Видеомании»

В центре внимания: Gears of War 2

Мало кто ждал от **Gears of War 2** качественного скачка, но он именно им и оказался. Чувствуется, что на первой части **Epic Games** только тренировались: обкатывали технологию и боевую систему. В продолжении ни то, ни другое почти не изменилось, зато насыщенность событиями просто феноменальная, в этом плане игра уступает разве что **Call of Duty 4: Modern Warfare**.

На прилавках: Fallout 3

По мнению некоторых редакторов, прошедших игру, **Fallout 3** превзошел первые две части, вместе взятые. Это действительно шикарное приключение, которому слегка тесно в рамках движка **TES 4: Oblivion**. Но, несмотря на раздражающие в 2008 году условности жанра, это один из главных претендентов на звание игры года.

Лица: Джо Кукан

В этом номере у нас состоится премьера новой рубрики, гостем которой стал Джо Кукан. Этот человек не только играл роль Кейна во всех частях **Command & Conquer**, но и был режиссером первых двух игр серии. О том, как работалось в составе **Westwood Studios** и чем от нее отличается работа с EA, — в нашем интервью.

Геймплей: MotorStorm: Pacific Rift

PlayStation 3 располагает очень сильной линейкой гоночных игр — **Gran Turismo 5: Prologue**, **Formula One: Championship Edition**, а теперь еще и вторая часть **MotorStorm**. Она не только качественнее, чем первая часть, но и гораздо лучше большинства нынешних аркадных гонок в целом. За счет чего это достигается — смотрите в нашем видео.

Смотрите в «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «**Видеомании**»? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

КОМПАНИЯ SOFT CLUB

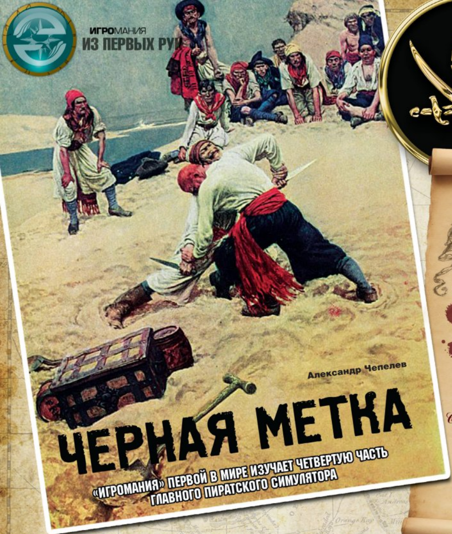
ИТОГИ КОНКУРСА

В октябрьском номере журнала **«Игромания»** мы объявили конкурс по мотивам игр **Криса Тейлора**, разработчика **Space Siege**. Главной задачей было определить названия пяти игр, фрагменты которых были показаны на диске **«Видеомании»**.

На наш почтовый ящик посыпались тонны писем, но мы не испугались и, проведя безвылазно несколько дней перед мониторами, отобрали одиннадцать самых смекалистых участников. Их мы и объявляем победителями нашего конкурса.

Самым быстрым и точным оказался **Сергей Барышев**. Ему в подарок от компании **Soft Club** достается замечательная видеокарта **GeForce 9800 GTX**.

А вот имена тех, кто оказался таким же подкованным в играх от Криса Тейлора, но немного позже прислал свои ответы: **Виталий Левченко**, **Вячеслав Павлов**, **Александр Кукушин**, **Сергей Епифанов**, **Анна Лебедева**, **Евгений Сергеев**, **Виталий Евгеньевич** (фамилию участник не указал), **Элеонора Москаленко**, **Николай Хижняк**, **Алексей Владимиров**. Этой десятке счастливчиков мы вручаем набор игр **Medieval 2 TW GOLD** и **Space Siege**.



Александр Чепелев

ЧЕРНАЯ МЕТКА

«ИГРОМАНИЯ» ПЕРВОЙ В МИРЕ ИЗУЧАЕТ ЧЕТВЕРТУЮ ЧАСТЬ ГЛАВНОГО ПИРАТСКОГО СИМУЛЯТОРА

Жанр
RPG
Экшен
Издатель
Акелла
Разработчик
Seaward.ru
Похожесть
Серия «Корсары»
Серия Sid Meier's Pirates!
Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
Отсутствует
Дата выхода
2010 год

Что? «Корсары 4». Игра, за обладание которой любой поклонник пиратской романтики готов глотку перегрызть.

Где? Офис Seaward.ru в Москве, заботливо расположенный в 600 метрах от штаб-квартиры «Акеллы»..

«Это другие «Корсары». Новое абсолютно все: дизайн, технологии, RPG-система», — характеризует четвертую часть Юрий Рогач, арт-директор **«Корсаров 4»**. *«Главное отличие — в сути игры, в ее геймплее и глобальной игровой механике, мы создаем такие условия, такой механизм, который заставит игрока быть корсаром. У нас игра называлась «Корсары», а вы при этом были купцом, негоциантом, капитаном непобедимых армад, который собирал кучу мановаров, строителем,* — подхватывает Эдуард Зайцев, руководитель проекта и геймдизайнер, — *но здесь ты — пиратский капитан. Корсар».* Четвертые «Корсары» — это масштабный, цельнометаллический сюжет и пьянящая романтика реальных Карибов. Игра разрабатывается меньше года, но сегодня, когда нам впервые дают понять, что сотрудники **Seaward.ru** делают с многострадальной морской серией, учащается пульс и захватывает дыхание.

Карибский кризис

«Корсары» — главная (наряду с **Sid Meier's Pirates!**) на сегодня пиратская серия Солнечной системы. Большая, с лучшей в мире водой и закатами, и при этом удивительно неоднозначная. У «Корсаров» сумасшедшая история, с драматическим скачком «из князей в грязи» и обратно. Восемь лет назад, в 2000-м, первая часть сорвала овации: полная свобода передвижения, интересные задания, красивая графика, волшебная музыка, полный трюм романтики. В Америке «Корсаров» под именем **Sea Dogs** издала, на секундочку, **Bethesda Softworks**! Неладное началось позже. В 2003 году сиквел был перекован под нужды кинолицензии, в которую тогда, кажется, не верили даже ее

На сегодняшний день «Корсары 4» существуют в виде технического демо и документации, поэтому мы иллюстрируем данный материал работами художников Seaward.ru.

правообладатели. Силами **«Акеллы»** и Bethesda Softworks «Корсары 2» превратились в **«Пиратов Карибского моря»**. Это была красивая, все еще полная флибустьерской романтики игра, которая не имела ничего общего ни с фильмом, ни с «Корсарами», какими мы их привыкли видеть. Вместо ожидаемой свободы действий нас выкидывали в одной рубахе на необитаемый остров, натравливали скелетов и заставляли батрачить на английского толстяка-губернатора.

Приняв град критики со стороны отечественных игроков, «Акелла» пообещала выпустить для российского рынка специальную версию игры с чеховским названием «Корсары 2, какими они должны были быть с самого начала». Время шло, порядковый номер постепенно сменился на «тройку», а в 2005-м игра все-таки вышла. С условным сюжетом, мертвым игровым миром и кучей злонновых багов. Игроки взвыли, «Корсары 3» стали, пожалуй, первой игрой, которую так остервенело рвали на тряпки в форумах. Если бы не команда Seaward.ru, которая буквально вытащила третьих «Корсаров» из могилы, страшно подумать, что случилось бы с серией.

Seaward.ru — это группа энтузиастов, которые промышляли разработкой модов к «Пиратам Карибского моря». После трех лет экспериментов они выложили в Сеть любительский аддон **«Возвращение морской легенды»**, ставший для многих теми самыми «Корсарами», которых ждали. Мы в свое время выкладывали «Возвращение морской легенды» на диск, сопровождая это событие триумфальными комментариями в адрес авторов. А в 2006 году вице-президент «Акеллы» Дмитрий Архипов предложил Seaward.ru создать «карибский» аддон на базе **«Корсаров 3»**. И у них снова получилось. Последовал второй аддон, **«Город потерянных кораблей»**. И все это время Seaward.ru работали над гораздо более амбициозным проектом. Пока мы рецензировали очередное полулюбительское творчество разработчиков, в офисе уже вовсю шел подготовительный процесс к разработке «Корсаров 4».

Карибский ренессанс

«Корсары 4» стартуют в 1692 году. Мы в роли чиновника морского пароходства из Ньюпорта (Британия) прибываем в Порт-Роял с важной задачей, которая связана с почившим пиратским адмиралом Генри Морганом. Особые приметы нашего героя: двадцать с небольшим лет, на голове парик, лицо напоминает актера Кристиана Слейтера в его лучшие годы (вследствие внешность изменить не удастся — чтобы выдержать образ, авторы отказались от редактора лиц). Когда герой оказывается в пункте назначения, его взору открывается эпохальное зрелище: земля раскалывается, из расщелины рвутся волны, снося пиратские дома, повозки и награбленные богатства. Гремят пенные взрывы, под воду уходит церковь святой Екатерины, в которой похоронен Морган. Огромные суда, поднятые волнами, исчезают в пучине. Мы падаем в воду...

7 июня в 11 часов 43 минуты Порт-Роял затонул, отправив к дьяволу 5 тысяч пиратов. А жизнь нашего героя круто изменилась.

Сюжет разработчики обещают сделать четким и внятным. Один главный герой, одна завязка и никакой специальной линейки за пиратов или англичан. Зато будут отдельные миссии, в которых нужно, например, встретиться с Эдвардом Тичем или другим известным пиратом, провернуть какое-нибудь дело и разбежаться.

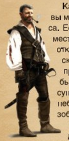
«Завязка настолько впечатляет, что нам теперь важно не опуститься до банального набора квестов, нам нужен голливудский сюжет, сюжет пиратский, романтичный, глобальный. И мистики прибавим. В этом вопросе мы ориентируемся на «Город потерянных кораблей». Хотим создать такой же с точки зрения качества сюжет, но намного больше, масштабней. Главное — это сохранение пиратской романтики», — вдохновенно вещает Эдуард.

Закончится история жизни нашего героя в 50 лет, в 1735 году. По ходу игры он постареет, появятся морщины, шрамы.

Дьявол в деталях

Оставив за скобками глобальные изменения в «Корсарах 4», мы подмечаем самые любопытные детали.

Страсти по сундучкам



Как мы уже говорили, количество вещей, которые вы можете с собой носить, напрямую зависит от их веса. Если сумка на 10 кг — туда именно столько и поместится. Негусто. А теперь представим себе, что мы откапываем клад. Полностью утащить его с собой, скорее всего, не получится. Для таких ситуаций предусмотрены ручные сундучки (раньше сумок не было и крупные суммы денег переносили в ручных сундуках). Но таскать такой багаж по топям совсем небезопасно — могут зарезать бандиты. Чтобы разобраться с нападающими, сундучок придется выпустить из рук. И вот тут возможна ситуация, когда пара бандитов будет отвлекать героя, а кто-нибудь незаметно стащит деньги. Но и мы в обиде не останемся: увидев путешественника с ношей, никто не мешает оголить шпагу и посмотреть, что находится внутри путешественника, а потом и сундучка.

Любовь за полчаса

«Love-story, скорее всего, не будет. Мы сделаем немножко по-другому: дадим игроку создать love-story — где он захочет и с кем он захочет», — обнадеживает Эдуард. Нам, наконец, дадут возможность сделать из своего героя мачо! Раньше любителям клубнички приходилось довольствоваться скупыми услугами путан из публичных домов и чисто формальным флиртом. Теперь обещают сделать по-другому: флиртовать можно с любой женщиной, вступать в интимные отношения... ну почти с любой. То есть заигрывать с пожилой служанкой все-таки не стоит — скорее всего, она вас отошьет в грубой форме. А вот соблазнить какую-нибудь молодушку, удачно подобрав реплики в разговоре, никто не запрещает. Однако жениться все-таки не дадут — в «Городе потерянных кораблей» у героя уже была Изабелла и разработчики не хотят повторяться.

Охота за сокровищами

Пусть большинство реальных пиратов предпочитало пиастры не закапывать, а тратить на красивую жизнь, романтика «Острова сокровищ» непотопляема. И в «Корсарах 4» поиску кладов отведено особое место. На смену покупкам кусков карт по тавернам пришли шифры, криптограммы (принцип действия которых подробно описан в рассказе Эдгара По «Золотой жук») и хороший генератор поиска кладов. Сокровища можно закапывать и самим — для этого предусмотрен специальный интерфейс для размещения ценностей по слотам. В качестве метки можно будет насыпать сверху камней или воткнуть ветку.

Человек за бортом

Строение кораблей в «Корсарах 4» соответствует реальному, поэтому на палубе особо не развернешься. А если вас во время горячей схватки зажмут в угол, то велик шанс... выпасть за борт. Очутившись в морской пучине, реагировать нужно мгновенно: или попытаться взобраться по якорной цепи наверх (если будет возможность), или бешено грести брасом до ближайшего острова. Потому что в глубинах обитают акулы, которые не прочь поживиться нашей филейной частью.

Неизвестно, позволят ли нам, на манер Нико Белича, напиться до состояния прямоходящей свиньи, но мы почему-то сомневаемся.

Технологии традиционно сослужили геймплею «Корсаров» хорошую службу. Последние достижения НТР должны пойти серии только на пользу.

Исторический базис у четвертой части невеселый. Эдуард рисует картину: *«Береговое братство разрушено, эпоха Моргана закончилась, и мы вступаем в то время, когда на смену пиратам, жившим по законам берегового братства, которые были во многом справедливы, приходят отморозки. Война за испанское наследство закончилась Утрехтским миром, каперство кануло в Лету, позабирали лицензии, война кончилась. Франция и Испания в упадке»*.

Без Айвазовского

На этом невеселом фоне мы начинаем игру. Основа прежняя: морские и сухопутные путешествия. Пользуясь глобальной картой, мы перемещаемся между материками, палим из бортовых орудий в морских битвах и берем суда на абордаж. В сухопутной части игрок носится по городам, ремонтирует корабль на верфи, узнает свежие сплетни в таверне и выполняет квесты. Но это лишь каркас, внутри многое изменилось.

Теперь «Корсары» — это единый цельный мир без подгрузок, с полной свободой передвижения. Игровая география обширна: часть Северной Америки (начиная от Вирджинии и ниже до Филадельфии), острова Карибского бассейна (Куба, Эспаньола, Ямайка), побережья материков и острова поменьше. Все природные «коридоры», естественно, отработаны и смоделированы по реальной географической карте.

«Безумные, сумасшедшие по масштабу объемы, раз в 10 больше, чем в The Elders Scrolls 4: Oblivion. Мы это сделали. А теперь хватаемся за голову, как реализовать квесты? Большой бесшовный мир — это, конечно, здорово, но теперь нужно насытить его игровыми событиями», — рассуждает Юрий.

Масштабы действительно впечатляют, заявлено четыре господствующих державы: Англия, Франция, Испания и Нидерланды. Из портовых городов можно заходить вглубь материков, забираться во французскую охотничью деревню, индейское поселение эпохи Фенимора Купера, прогуляться по джунглям, лесам, пляжам, заболоченной местности, пещерам. Все это существовало на самом деле. Мгновенно перемещаться по карте нельзя — придется долго и упорно двигать на своих двоих. Таким образом Seaward.ru подталкивают нас к использованию морских путей.

«Наша главная задача — поместить игрока в те условия, в которых он станет корсаром либо капером», — напоминает Эдуард. То есть на продаже древесины тут не разбогатеешь. К тому же это реальные экономические условия того времени. Хотя при желании можно вообще высадиться на большую землю, продать корабль и вести жизнь сухопутного босяка: носиться по суше и выполнять задания. Между городами перемещаться на кораблях торговцев. Получится флибустьерский аналог **Gothic**.

Но в таком случае мы сбросим до нуля наш пиратский авторитет, о нас просто забудут. Поэтому главный путь для всех, кто хочет стать богатыми и знаменитыми, — это путь морского головореза.

Резать придется часто — пиратов, бандитов, абордажников, случайных прохожих и даже свою взбунтовавшуюся команду. Боевая система в меру сложна и несколько напоминает первую часть. Есть правые-левые удары, правый-левый блок, выпад и удар сверху, наносимый двумя руками. В жаркой драке, когда нас окружит кольцо озлобленных рубак, выжить будет сложно. Поможет только мушкет или пистолет (стрельба демонстрируется от первого лица). Еще

Последние достижения в области sandbox-дизайна скорее удручают (см. Far Cry 2). У «Корсаров 4» есть хороший шанс сказать здесь новое слово.

Основной проблемой серии обычно являлся пустой, мертвый мир. Seaward.ru намерены это исправить.

Анатомия пирата: Эдвард Тич

«Прошло несколько лет, и пиратство полностью искоренили. А вместе с этим погиб и величайший пират всех времен. Погиб, но не будет забыт никогда!» — на этой душещипательной ноте заканчивается телевизионная постановка BBC «Пираты Карибского моря. Черная Борода». Мы проинспектировали анатомию одного из самых известных в мире пиратов.

1. В точно такой же серой дымке 90 дней в году скрыт британский портовый город Бристоль, в котором Эдвард (при рождении Джон) родился в 1690 году.

2. Иссиня-черная борода Тича — его легендарное достоинство. Он лелеял ее, она полностью покрывала грудь пирата, доставала до глаз. А еще он любил заплетать бороду в косички с лентами, которые оборачивал вокруг ушей.

3. Во время сражений Черная Борода привязывал под своей шляпой два зажженных фитиля и вешал на плечи подобие шарфа с тремя парами пистолетов в футлярах. Враги от такой буффонады, как сказал бы Олег Ставицкий, бессовестно прудили в штаны.

4. Однажды Эдвард, будучи в подпитии, сказал команде: «Давайте здесь устроим ад и посмотрим, кто дольше выдержит!» Затем он спустился в трюм с двумя-тремя пиратами, закрыл все выходы и зажег несколько бочек с серой. Тич спокойно сидел, пока остальные пираты, задыхаясь в серном дыму, умоляли выпустить их на свежий воздух.

5. Тич был грамотный пират — сам заполнял судовой журнал и писал письма.

6. У Эдварда была масса самых разных жен, которых объединяло одно — после бурной ночи с супругом они, по велению Бороды, должны были по очереди удовлетворять пять-шесть пиратов из его команды.

7. В своей последней битве с английским лейтенантом Робертом Мейнардом Тич бился особенно яростно. Когда у Мейнарда сломалась сабля и Тич приготовился проткнуть его палашом, ему в шею разрядил пистолет один из людей лейтенанта. Пират упал замертво после 25 ранений. По легенде, его тело долго кружило вокруг корабля и отказывалось тонуть.

8. Губернатор Спотсвуд обещал за голову Черной Бороды 100 фунтов стерлингов. Их получил лейтенант Роберт Мейнард, который отрезал Тичу синюшную голову и повесил ее на нос корабля.

9. По легенде, незадолго до смерти Эдвард спрятал свои сокровища на острове Амелия. Именно Тич вдохновил Роберта Стивенсона на образ капитана Флинта из «Острова сокровищ».

сложнее придется в абордажных схватках — теперь у каждого корабля своя палуба и свои помещения, свои характеристики. А в тесной каюте особенно саблей не помашешь.

Изменилась и шкала выносливости — когда силы на исходе, бег кругами не поможет, просто шкала примет отрицательное значение, да и удары будут наноситься медленней (в такой ситуации спасет только фляга с энергетиком). И еще один важный момент — с нами больше нет офицеров-абордажников. В прошлых частях эти ребята ходили за нами адъютантами и помогали сражаться, но теперь мы и только мы в ответе за жизнь героя, которого приручили.

Структура городов почти не изменилась. Причалив в порту, мы все так же вольны пройтись за кружечкой рома в таверну, закупиться пряностями у торговца и отремонтировать корабль на верфи. Зато если раньше города были «клонированными», то теперь архитектура приближена к реально существовавшей. В тавернах мы даже встретим реальных пиратов вроде Уильяма Кидда, Мери Рид, Эдварда Лоу, Стида Боннета. Они тут плавают по своим реальным маршрутам и живут реальной жизнью. Да что там встретим! При желании можно даже разбить кому-нибудь кружку о голову и сразиться на ножах.

На верфи традиционно позволяется изменить вооружение, перекрасить борта своего корабля, почистить днище от червей-древоточцев (способны проесть корабль всего за три месяца). Или купить судно помощнее — ведь ситуации, когда средненький люгер захватывает монструозный мановар, теперь исключены.

Подают ли в местной таверне тушеного кракена с морской капустой, авторы не уточняют.

Ромовый дневник

Если в «Возвращении легенды» мы кое-как участвовали в политической жизни Карибов, формировали ее, то теперь герой на своей шкуре ощутит изменение политического климата. В четвертых «Корсарах» игроку отводится роль скорее наблюдателя за изменением мира, чем вершителя судеб. Эдуард поясняет: *«Вообще, как пиратами становились? Брали каперский патент на охоту за испанцами, выходили в море, плавали месяц-два, испанца ни одного нет — ничего не оставалось, как брать английский корабль на абордаж. Раз, два — и ты пират, на тебя охота. Мы хотим отразить этот момент»*.

Разработчики максимально стремятся воссоздать реальные, а не условные Карибы, к которым мы уже привыкли. Теперь города не захватываются сами собой, а все события привязаны к историческим фактам. Деньги из абстрактных «пиастров» превратятся во вполне реальные гинеи и луидоры. Более того, прибыв в Испанию и осознав, что карманы набиты французскими луидорами, нужно идти в банк и конвертировать их в ходовую валюту страны — дублоны. Плюс дельта за конвертацию, которая сократится при прокачке навыка «торговля» (ролевая система пока существует в виде Excel-таблицы). Или расплатиться в магазине луидорами, но по заниженному курсу. Курсы валют — тоже реальные. К тому же у монет появился свой... вес. То есть, найдя клад в 16 килограммов гиней, нам придется менять их в банке на луидоры, в которых эта же сумма равна всего 1,2 килограмма.

Вес скарба — важнейший параметр для вашего героя. В игре не будет безразмерного инвентаря, для каждого предмета — свое место. Мелочь идет в сумку, пистолеты в слоты, патроны в патронташ, на перевязи дополнительные слоты. Единая мера — не объем, а вес.

«У нас совершенно другие мерила в игре, нежели были раньше», — объясняет Эдуард. И сразу же подтверждает свои слова примером: полностью изменится понятие репутации. Забудьте о церквях, в которых можно — что за чушь? — повышать свой авторитет. Теперь наша репутация распространяется преимущественно на пиратов и колебание ее зависит от конкретных действий. Если в абордажных схватках рубить головы даже мальчишкам и упоенно топить суда — репутация понизится, мы обретем славу беспросветного садиста, в команду будет наниматься одно отребье. Если же трюм опустошить, а команду отпустить на волю — выжившие расскажут про нас властям, начнется охота, зато среди пиратов репутация поднимется. Убийство всех членов экипажа взятого на абордаж судна — хороший способ избавиться от огласки.

Правда, оставив в порту корабль и отправившись гулять по континенту, велика вероятность, что посудину угонит... ваша собственная команда. Если раньше наемные матросы играли роль муравьев, прочищающих пушки и бунтующих, когда кончался ром или деньги, то теперь у них появится определенный характер. Впрочем, став отпетым головорезом, игрок сможет круто изменить свою репутацию и карму — у трейдеров, за хорошие деньги.

Подземельный геймплей, пожалуй, самая слабая составляющая «Корсаров». Тут мы особенно ждем перемен.

Повышение квалификации

Подход Seaward.ru можно оценить глядя на подборку материалов, которыми пользуются разработчики. На столе у Эдуарда лежит увесистый научный справочник по оружию, на полке свернуты в рулоны чертежи кораблей из дерева и металла. Периодически команда устраивает коллективные просмотры кино: от **«Пиратов»** Романа Полански до образовательных фильмов BBC **«Дикие Карибы»** и **«Пираты Карибского моря. Черная Борода»**.

Найдется в игре место и мифам. *«У нас девиз — нефиг выдумывать гоблинов/орков, реальные факты дадут фору любым фантазиям. Но скелеты, конечно, будут — куда же без них?! Вся пиратская романтика пойдет коту под хвост. Если почитать Конан Дойла или Вашингтона Ирвинга, то быстро выяснится, что суеверия были очень распространены»*, — уверен Эдуард. Путешествуя по миру, мы встретимся с Черным Дровосеком, индейским дьяволом, призраком Черного пирата и Генри Моргана. Но особо увлекаться мистикой разработчики все же не собираются.

К тому же у Seaward.ru еще целый ворох идей в работе. Например, возможность грабить дома пока не предусмотрена, но если получится сделать хорошую систему вскрытия зам-

ков, то дадут волю и клептомании. На болотах могут появиться крокодилы, а в лесу — дикие свиньи (на которых охотились буканьеры).

И, наконец, технология. Ей уделяется особое внимание. *«Графика для нас сегодня важна так же, как и все остальные элементы. Нас ведь в основном за движок-то и ругали! На данном этапе он для нас на первом месте»*, — не терпящим возражения голосом отрезает Эдуард. Более того, разработчики уверяют, что той картинки, которая у них получается, в жанре RPG пока попросту нет. Только в шутерах. Отсмотрев небольшое технологическое демо, сообщаем — такая картинка на самом деле есть. Конкурента зовут **Arcania: A Gothic Tale**. Красивейшие деревья, самозатенение, смена дня и ночи, бесподобная водная поверхность.

Изменилась форма волн, переработаны отражения, по траве пробегает ветер. После долгих мучений у Юрия получилось смоделировать сложные береговые линии. Все, конечно, живет и дышит согласно законам физики. Сейчас программисты заняты оптимизацией популярного движка Gamebryo (**Fallout 3** и еще целая плеяда игр). По поводу системных требований говорить пока рано: Seaward.ru ориентируются на некую среднестатистическую конфигурацию 2010 года.

■■■

Активная работа над «Корсарами 4» идет с февраля этого года, и многие вещи находятся в зачаточном состоянии: ролевая система существует в виде таблиц, вступительный ролик — в виде раскадровок, интерфейс (резьба по дереву с пиратскими символами) — в виде скетчей. Тем не менее того дня, что мы провели в офисе Seaward.ru, достаточно, чтобы понять: игрой наконец заняты разработчики, которые действительно знают, *что* они делают и куда нужно вести серию. Они пишут масштабный, голливудский сюжет и вместе с тем строят настоящие Карибы, по которым можно свободно путешествовать; они насыщают мир интересными событиями, но тем не менее трезво оценивают свои реальные возможности. Это действительно увлеченные игрой и темой люди, которым не надо доказывать свою профпригодность.

P.S. Страшная байка напоследок. Игры, которую мы расписали на этих страницах, вполне могло не быть. Поначалу рассматривалась идея сделать четвертых «Корсаров»... слэшером, почти как «**Капитан Блад**». К счастью, обошлось. ■

Четыре правдивых факта о пиратах

Образ классического пирата, который сложился у нас благодаря романам и фильмам, имеет с настоящим карибским головорезом столько же общего, сколько мексиканская бабочка с чикагской зеленой мухой.

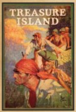
Пиратский кодекс

Думать, что пираты вечерами заливались пьяным смехом, чокаясь бутылками рома и дебоширя, немного наивно. На самом деле на пиратских судах соблюдались строгие правила. Бартоломью Робертс запретил на своем корабле азартные игры, а в восемь вечера все обязаны были лечь спать. У китайской пиратки Цин все находки требовалось нести на склад (хозяину полагалось 20%). Наказанием за провинность в большинстве случае служила смерть. Между собой пираты честно делили награбленное, причем доля капитана, как правило, была небольшой. За каждый выбитый глаз и оторванную руку полагалась компенсация. Но самое интересное — пираты клялись в верности своему капитану на... Библии.

Грязный бархатный кафтан

Надменный взгляд, красная бандана, серьга в ухе, бархатный шарф вокруг шеи — это образ не пирата, а испанского модельера. Настоящие пираты выглядели куда скромнее: одежда в то время стоила дорого, поэтому пираты носили один комплект белья, пока тот не превращался в грязные лохмотья. Шили себе рубахи из порванной парусины. Также многие пираты носили широкие «женские штаны» (даже Эдвард Тич!) и, как правило, не обувались (неудобно взбираться на мачту). Вместо треуголок они надевали обтягивающие шапочки с веревками для подвязывания, а серьги в ухе впервые изобразил в 1890 году художник Говард Пайл. Ничего подобного в ушах настоящих головорезов не было.

Поиски сокровищ



«Поскольку опасности подстерегают нас постоянно, судьба героя очень отличается от судеб других людей. Сегодня мы живы, завтра убиты — какой же смысл накапливать и беречь что-либо? Мы никогда не заботимся о том, сколько проживем. Главное — как можно лучше провести жизнь, не думая о ее сохранении», — говорили пираты. И тратили свою долю финансов на прелести жизни. Об этом писал и участник походов флибустьеров Тортуги Александр Экквемелин в своей книге «Пираты Америки», которая считается «библией» пиратства. Документальных фактов того, что пираты закапывали свои сокровища, нет.

Кто подставил «Веселого Роджера»?

Принято считать, что пираты рассекали морские просторы с неизменным флагом на борту, на котором был изображен череп (иногда улыбающийся) со скрещенными костями. Назывался такой стяг — «Веселый Роджер». На самом деле, «Роджера» в классическом виде использовал только французский пират Эммануил Винн. Тот же Эдвард Тич пугал торговцев демоном, протыкающим копьем сердце. Многие пираты выступали со своим собственным флагом, самые умные вообще поднимали для маскировки флаг какого-нибудь государства.

Любопытно происхождение названия «Веселый Роджер». В 1694 году Англия установила общий флаг для приватирских кораблей: красная тряпка, которую назвали «Красный Джек». Она означала «немедленно сдавайтесь». Пираты сразу подхватили эту идею и стали поднимать свои тряпки: желтые (безумство), черные (приказ сложить оружие). А с известным названием вышла банальная путаница: «Красный Джек» по-французски звучал как «Jolie Rouge» (красный знак), на английский же его перевели как «Jolly Roger» (Веселый Роджер).

Олег Ставицкий

НОВАЯ СТОРОНА СИЛЫ

«ИГРОМАНИЯ» СМОТРИТ НА ВТОРУЮ STAR WARS MMORPG

ЖАНР	MMORPG с сюжетом
ИЗДАТЕЛИ	LucasArts; Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	BioWare
ПОХОЖЕСТЬ	Серия Star Wars: Knights of the Old Republic; Star Wars Galaxies: An Empire Divided
МУЛЬТИПЛЕЕР	Интернет
ДАТА ВЫХОДА	Не объявлена
САЙТ ИГРЫ	http://swtor.com

Что? Star Wars: The Old Republic, MMORPG-продолжение великой Star Wars: Knights of the Old Republic.

Где? Сан-Франциско, центральный офис LucasArts и Industrial Light & Magic, где на входе по-отечески раскинул объятья Дарт Вейдер.

«...и сегодня я рад сообщить вам, что мы переносим Star Wars: Knights of the Old Republic в онлайн!» — четко, с идеальной артикуляцией произносит Даррел Родригес, новый президент **LucasArts**. В зале воцаряется неуютная тишина. Тревожно поскрипывают кресла. Тихо гудит HD-проектор. За моей спиной английский журналист шепотом просит передать ему жареную картошку. Наконец, раздается несколько неуверенных хлопков, Даррел впивается полным надежды взглядом в задние ряды и подхватывает: *«По-моему, это заслуживает ваших оваций»*. Около тридцати представителей самых крупных игровых изданий со всего мира поддерживают аплодисменты без особенного энтузиазма.

Мы находимся в презентационном зале главного офиса LucasArts и **Industrial Light & Magic** в Сан-Франциско. Здесь, в атмосфере какой-то нездоровой секретности, происходит анонс **Star Wars: The Old Republic**, второй в истории человечества MMORPG во вселенной «Звездных войн». Скепсис приехавших со всего света журналистов объясняется довольно легко: все мы совершенно беспочвенно ждали совсем другой премьеры. Мы хотим **Knights of the Old Republic 3**. Вместо этого два финансовых гиганта — LucasArts и **Electronic Arts** — объединяют свои усилия для того, чтобы перенести одну из лучших в мире ролевых игр в онлайн. Перспектива пугает: мало кто хочет видеть, как великая Knights of the Old Republic окажется заселена чужими, незнакомыми людьми, многие из которых наверняка придумают себе какой-нибудь оскорбительный псевдоним вроде «~=DarthVaderRules666=~» и гарантированно будут использовать лазерный меч не по назначению.

Этот бесконечно любимый в редакции прием, который мы всю жизнь звали Force Grip, на самом деле называется Force Choke (удушение Силой).

Knights of the Old Republic — одна из тех редких игр, которой «Игромания» в свое время поставила 10 баллов. Это большая, благородная, умная RPG — ее делали живые классики жанра, **BioWare**. И именно они поднимаются на сцену следом за Родригесом. Зал заметно оживляется, когда к микрофону подходят доктора Рэй Музика и Грег Зинчук. *«Вы, конечно, хотите знать, почему не KOTOR 3?»* — голосом тихого университетского профессора произносит Музика. Присутствующие оживленно кивают, англичане с заднего ряда одобрительно хрустят картошкой. *«Дело в том, что Star Wars: The Old Republic — это KOTOR 3, 4, 5, 6 и так где-то до 12. Это самый большой и амбициозный проект, над которым мы когда-либо H'q Vepbrf работали. Мы*

очень много играем в MMO-игры, мы изучили каждую из них, и мы знаем, чего им не хватает!» — публика воодушевленно топает ногами, а выступление Музики тем временем начинает принимать библейские пропорции: свет гаснет, на экране идет нарезка из прошлых игр BioWare, многие, предавшись ностальгии, достают платки. Тут Музика поднимает палец кверху и произносит фразу, после которой я достаю телефон и облегченно отправляю в редакцию следующую SMS: *«s KOTOR vse KRUTO!»*. Он говорит: *«Мы взяли лучших из лучших. Мы собрали команду настоящих ветеранов — над игрой работают люди, придумавшие* ***Baldur's Gate***, ***Neverwinter Nights*** *и, конечно, The Knights of the Old Republic. Мы сделали это для того, чтобы создать первую в мире MMORPG с сюжетом!»*

Четвертый кит

«MMORPG традиционно строятся на трех китах: бои, исследование, прокачка, — переместившись в отдельную комнату, мы беседуем с Дэниэлом Эриксоном, ведущим сценаристом The Old Republic, — *но нам всегда казалось, что не хватает четвертого кита, четвертой платформы — сложного комплексного сценария. Во всех MMO-играх есть метасюжет, благодаря которому вы понимаете, что вообще происходит в этом мире и почему вам нужно уничтожить очередного босса. Но ваше персональное приключение — это череда бессмысленных по отношению к основной истории действий. Вы изо дня в день убиваете зайцев ради прокачки. Так вот, запишите это, пожалуйста: в нашей игре вы никогда, я подчеркиваю, никогда не будете убивать зайцев. Как ситх, вы не будете спасать фермеров и шататься по барам. Для каждого класса у нас придумана своя уникальная сюжетная линия»*.

С точки зрения сценарной организации Star Wars: The Old Republic устроена сложнее, чем любая однопользовательская RPG от BioWare. Каждый класс здесь — это своя отдельная история. При всем уважении к предыдущим достижениям канадцев, сценарий у них всегда был один. Менялись отдельные квесты, диалоги, персонажи выбирали тон в зависимости от вашей классовой принадлежности, но сюжет всегда был один и тот же. Здесь все по-другому: класс определяет планету, на которой начинается игра, события, персонажей, квесты — фактически, в The Old Republic заложено несколько полноценных кампаний. На ключевой вопрос — сколько? — ответа сегодня нет. BioWare не раскрывают ни количество, ни названия, ни специализацию классов. *«Если вы смотрели фильмы, то наверняка представляете себе, чего ожидать»*, — отвечает Эриксон на всеобщее возмущение. Противоборствующих фракций, как нетрудно догадаться, две — Империя и Республика.

Отдельная прелесть вселенной The Old Republic состоит в том, что тут можно увидеть костюм имперского штурмовика за 3600 лет до того, как он появился в фильмах.

Без Вейдера

Сюжет Star Wars: The Old Republic разворачивается за 3600 лет до событий оригинальной трилогии и спустя 300 лет после окончания Star Wars: Knights of the Old Republic. Так что если вы вдруг рассчитывали увидеть тут Дарта Вейдера — вынуждены заранее разочаровать. The Old Republic стартует в очень неуютное время: закончилась кровопролитная война между Старой республикой и Империей ситхов, в результате которой республиканский сенат был вынужден покинуть столицу Республики, Корускант. Между Старой республикой и Империей заключено хрупкое перемирие, предложенное Императором. Все участники договора понимают, что договор о ненападении — ловушка, ситхам для чего-то понадобилась эта пауза. Но у Республики нет другого выбора, сенат подписывает пакт. Галактика стоит на пороге новой войны.

Дроиды каким-то непостижимым образом избежали беспощадного детсадовского арт-дирекшена и выглядят вполне нормально.

При этом понятие «класс» не тождественно «морали». Выбрав себе в качестве персонажа ситха, вы необязательно должны тыкать лазерным мечом в глаз любому встречному. Формат MMORPG не предусматривает ограничений, которые накладывает любая, даже самая совершенная ролевая система. Вокруг вас — гильдии и планеты, населенные живыми людьми. Они принимают решения на основании эмоций, а не численных показателей и значения параметра «карма». *«Сценарий объяснит вам, кто такие ситхи и во что они верят. Но как вы поведете себя в этой истории — во многом зависит от вас»*, — подчеркивает Дэниэл.

Смена парадигмы

Но самое интересное — это то, как BioWare за счет ловкой риторики заставляют свою аудиторию перекреститься в онлайновых игроков. «*Большинство наших поклонников не играют в MMORPG по одной-единственной причине: там нет интересного сюжета. Зато у MMO-проектов есть одно неоспоримое достоинство — отсутствие кнопки «save game»*», — объясняет Дэниэл. После этих слов становится ясно, зачем BioWare вообще полезли на чужую территорию. Никто ни разу не рассматривал глобальные онлайновые RPG как формат, в котором можно рассказать интересную историю. Сама идея огромной, живой и неподконтрольной игроку вселенной, в которой все ваше прошлое «живет» вместе с вами, — довольно соблазнительна. В любой другой RPG от BioWare вы всегда могли сохранить игру перед какимнибудь ответственным диалогом и посмотреть, как события будут развиваться в зависимости от того, что вы скажете. MMO-формат таких вещей не просто не позволяет — они вообще не предусмотрены внутренней архитектурой игры, вы действительно «проживаете» свою историю от начала и до конца. «*Принятие решения в The Old Republic — это очень важный процесс! Вы будете жить со своим выбором всю игру, назад дороги не будет. Эмоционального сопереживания такого уровня вы еще не видели*», — подытоживает Музика.

Приготовьтесь — благодаря «Войнам клонов» так будут теперь выглядеть все Star Wars-игры.

В этом контексте само понятие «отыгрыша» принимает совсем другой смысл. BioWare почти все вокруг говорили, что в MMORPG невозможно рассказать интересную историю. Они считают наоборот — формат идеально подходит для этого. Слова «сопереживание», «моральный выбор» действительно имеют вес, когда их произносят авторы Mass Effect и Baldur's Gate.

Однопользовательская гильдия

Традиционно считается, что люди приходят в онлайн за другим — социализацией, прокачкой, самоутверждением. «*У нас все это есть: PvP, фарминг, гильдии*, — вступает Зинчук, — *в The Old Republic можно играть, как в* ***World of Warcraft****, без проблем*». Это был, пожалуй, единственный раз, когда BioWare обратились к классической MMORPG-терминологии. Они очень осторожно, перекатывая слова на языке, расставляют акценты. Создать классическую онлайновую RPG для канадцев не сложно. Сложно привести сюда аудиторию Knights of the Old Republic. А для нее нужны совсем другие аргументы. Канадцы говорят, что The Old Republic — самый масштабный проект в их истории. Что дается труднее всего? Сценарий. Миллионы строк диалогов, тысячи развилок.

О геймплее, боевой и ролевой системах и прочей прозе жизни BioWare говорят так, как будто за каждое неверное слово им в пятки врезается по тысяче ножей. Космические битвы почти наверняка будут, но официальная версия — «без комментариев». То же самое касается почти всех вопросов, на которые любой здравомыслящий

Галактика в опасности

Star Wars: The Old Republic — это на самом деле вторая MMORPG во вселенной «Звездных войн». Первая называлась **Star Wars Galaxies: An Empire Divided**, и ей этим летом исполнилось пять лет. Galaxies построена по классическим MMO-принципам: если термины вроде PvP или PvE вам ничего не говорят, то вы вряд ли захотите наверстать упущенное сегодня. Тем не менее по поводу Galaxies полезно знать вот что: она семь раз упоминается в Книге рекордов Гиннесса — это, например, первая MMORPG, где игроки могли строить дома, а затем объединять их в города. Созданную авторами **EverQuest** Galaxies поначалу критиковали за пустые безлюдные планеты. Но **Sony Online Entertainment** сделали их такими намеренно: в течение пяти лет сюда пришли миллионы подписчиков, построили здесь свои города, космические корабли, организовали бойкую торговлю. Для Galaxies было создано три дополнения, одно из которых носило чудесное название **Rage of the Wookiees**. Galaxies относительно успешно функционирует и сегодня. Будут ли LucasArts поддерживать ее после выхода The Old Republic — неизвестно.

игрок хотел бы знать ответы. RPG-система переделана с нуля, и акценты в ней расставлены в пользу экшена. Битвы на мечах и Сила, разумеется, присутствуют, но единственная подробность по этому поводу — можно ожидать force grip (как будто кто-то сомневался).

Наконец, боевая система *«соответствует тому, что вы привыкли видеть в MMORPG»*. Это не самая исчерпывающая характеристика, но тут надо принимать во внимание, что экшен в The Knights of the Old Republic организован именно так, как в большинстве современных онлайновых RPG: все приказы («атаковать», «использовать Силу») отдаются мышью. Подобная механика понадобилась BioWare в свое время, потому что Knights of the Old Republic — это партийная ролевая игра с тактической паузой. В The Old Republic никакой паузы не будет — весь экшен происходит исключительно в реальном времени.

А вот по поводу партии есть кое-какие новости. BioWare вводят понятие «компаньона». Это отдельный персонаж, который путешествует с героем и комментирует все его действия. У напарников свои истории, свои квесты и свои мотивы. Их можно убить, они могут предать, помочь или спасти. Напарники — это дань уважения классическим RPG-игрокам, еще один аргумент для всех, у кого при словах «глобальная онлайновая» начинает нервно дергаться глаз. Компаньонов может быть несколько, но одновременно с вами путешествует только один — на этом информация, к сожалению, заканчивается.

■■■

BioWare удается удивительный трюк: за четыре часа они превращают группу скептически настроенных журналистов в апологетов нового творческого подхода к созданию RPG. Спустя три интервью-сессии мы готовы принять структуру, но самое главное — мы готовы поверить, что The Old Republic — новый KOTOR. Именно по этой причине текст о глобальной онлайновой ролевой игре впервые в истории журнала опубликован не в соответствующем разделе, а здесь, в R&S, где мы традиционно не пишем о World of Warcraft и его родственниках. The Old Republic — это, похоже, новый вид компьютерных игр, где сложный, комплексный и продуманный сюжет извивается под дудку тысяч игроков. В рамках одной игры сочетаются несовместимые, казалось бы, вещи: железная хватка сценаристов и массовые забеги в рейды. The Old Republic недостает разве что современных технологий — например, физики **Star Wars: The Force Unleashed**. В ответ на вопрос, как игра использует последние достижения HTP, LucasArts опять городят какую-то ерунду про различные пользовательские конфигурации.

Единственное, что мы категорически не готовы принять, — это внешний

В BioWare очень гордятся дуэлями на лазерных мечах: игра определяет, какой будет нанесен удар, и подставляет оппоненту соответствующую анимацию. Так что мечи тут правдоподобно пересекаются и искрят.

Три причины, почему стоит ждать The Old Republic (даже если вы ненавидите MMORPG)

Авторы

Star Wars: The Old Republic делают BioWare, разработчики лучших в мире однопользовательских RPG. Они ответственны за Baldur's Gate 1/2, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Mass Effect и грядущий Dragon Age: Origins.

Сюжет

The Old Republic — первая в мире сюжетная MMORPG. В нее можно и нужно играть как в обычную ролевую игру, которая населена живыми людьми. BioWare используют MMO-форму для того, чтобы рассказать историю, а не заставить вас носиться за дорогими шмотками с лазерным мечом наперевес.

Масштаб

The Old Republic — это Knights of the Old Republic 3, 4, 5 и так далее. Это самая большая и сложная MMORPG в истории BioWare. Для каждого класса предусмотрена уникальная сюжетная кампания. К тому же это честная RPG — здесь нет кнопки save game.

Звездное наследие: четыре лучших Star Wars-игры на PC

Star Wars: X-Wing (1993)

Симулятор истребителя повстанцев, великая и революционная компьютерная игра. X-Wing распространялся на CD и использовал полигональный движок — пятнадцать лет назад все это вполне тянуло на техническую революцию. Но главное: ни одна другая Star Wars-игра не смогла достоверно передать, каково это — взорвать «Звезду смерти». Через год последовал сиквел — симулятор имперского **TIE Fighter**. В 1997 году вышла многопользовательская **Star Wars X-Wing vs. TIE Fighter**, а в 1999-м — полноценное продолжение, **Star Wars: X-Wing Alliance**.

Star Wars: The Knights of the Old Republic (2003)

Ролевая игра во вселенной Star Wars, современная классика. Knights of the Old Republic во многом определила направление развития всего жанра: это большая, комплексная, красивая партийная RPG, которую необходимо увидеть любому человеку, считающему, что он любит интерактивное искусство. Knights of the Old Republic стала настолько популярна, что LucasArts запустили одноименную серию комиксов и игрушек. Большие друзья BioWare, **Obsidian Entertainment**, сделали идентичный, но не менее замечательный сиквел **Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords**.

Star Wars: Dark Forces (1995)

Пост-**DOOM** шутер, авторы которого попытались как-то изменить формулу **id Software**. Dark Forces, конечно, строилась на бесконечном поиске ключей, но здесь также были диалоги, сюжет и четкая сценарная структура. В 1997 году появился трехмерный сиквел **Star Wars: Jedi Knight — Dark Forces 2** (появился вид от третьего лица, возможность использовать Силу и лазерный меч), но самое интересное случилось в 2002-м, когда вышла **Star Wars: Jedi Knight 2 — Jedi Outcast**, один из лучших экшенов во вселенной Star Wars.

Star Wars: Battlefront (2004)

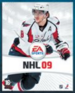
Многопользовательский шутер во вселенной Star Wars, **Battlefront** — это довольно бесстыжий клон серии **Battlefield**. С общечеловеческой точки зрения здесь нет ничего выдающегося — механику авторы (**Pandemic Studios**) беспардонно стянули у **DICE**. Но Battlefront отчего-то удался редкий трюк — она идеально, без единой фальшивой ноты реконструировала все классические сцены из «Звездных войн». Когда вы, прорвавшись через имперских штурмовиков, залезали в огромный AT-AT Walker, все обвинения в плагиате тут же теряли всякий смысл.

вид The Old Republic. Тут карикатурность World of Warcraft пересекается с анимационным стилем нового мультфильма «Звездные войны: Войны клонов». Некогда великая, эпическая вселенная силами аниматоров (и при попустительстве Джорджа Лукаса) низведена до какой-то межгалактической частушки. Нестрашные ситхи, какие-то гигантские гусеницы, персонажи, которые принимают исключительно героические позы. В оригинальной трилогии клонами имперских штурмовиков Лукас намекал на нацистов, в нем всегда жил визионер. Несмотря на Чубакку, отдельные сцены из «Звездных войн» прошибали так, что вы вытягивались в струну. Внешне The Old Republic — это типичная Star Wars-продукция образца двухтысячных, научная фантастика для самых маленьких.

Но если закрыть глаза на новый арт-дирекшен (а это, видимо, придется сделать — так в ближайшее время будут выглядеть все Star Wars-игры), то The Old Republic видится нам главной и лучшей компенсацией за то, что The Force Unleashed прошла мимо PC. Точите свой лазерный меч. ■

ТВОЁ ВРЕМЯ БЫТЬ ЗВЕЗДОЙ ХОККЕЯ!

Впервые ты сможешь сразиться с реальными игроками по всему миру в режиме «Профессионалы». Прочувствуй острые ощущения и удовольствие от победы. Пройди путь от новичка до профессионала. Состязайся в реальных лигах и турнирах. Выходи на лёд. Совершенствуйся. Выиграй титул чемпиона NHL!



ВПЕРВЫЕ В ИГРЕ ВСЕ КОМАНДЫ РОССИЙСКОЙ СУПЕРЛИГИ!

ДИКТОР:
ВАЛЕНТИН ВАЛЕНТИНОВ
КОММЕНТАТОРЫ:
АЛЕКСАНДР ТКАЧЕВ, ДМИТРИЙ САВИН*

PC DVD · PLAYSTATION 3 · XBOX 360

www.electronicarts.ru/nhl09

* PS3, Xbox 360 - субтитры на русском языке, PC, PS2 - полная локализация

© 2008 Electronic Arts Inc. Названия EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия NHL, National Hockey League, а также символы NHL Shield и Stanley Cup являются зарегистрированными товарными знаками National Hockey League. Все права на логотипы и другую символику NHL, а также на логотипы команд принадлежат NHL и соответствующим командам. Использование без письменного разрешения NHL Enterprises, L.P. запрещено. © 2008 NHL. Все права сохранены. Официально лицензированный продукт the National Hockey League. Названия National Hockey League Players' Association, NHLPA и логотип NHLPA являются товарными знаками NHLPA и используются по лицензии Electronic Arts Inc. © NHLPA. Официально лицензированный продукт NHLPA. Все прочие торговые знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Названия "PlayStation", "PLAYSTATION" и логотип "PS" family являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Все остальные товарные знаки принадлежат соответствующим владельцам.

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД** — Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда».

В РАЗРАБОТКЕ — Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ПРЯМАЯ **РЕЧЬ** — Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ** — Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ — Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ — Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

СУПЕР ГРАФИКА
Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ
Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

SHADOW HARVEST

- Издатель: Atari
- Разработчик: Black Lion Studios
- Похожесть:
  - Kane & Lynch: Dead Men
  - Tom Clancy's Splinter Cell
  - Stolen
- Мультиплеер: Без подробностей
- Сайт игры: www.shadowharvest.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Компьютерные игры порой ругают за то, что в них искажен образ женщины — как правило, она слишком эмансипирована, слишком воинственна и независима. Поборники четкой половой дифференциации должны знать, что к выходу готовится экшен **Shadow Harvest**, где игровые обязанности строго распределены между представителями обоих полов. Мужская работа — диверсии и перестрелки, а женская — стелс, проникновение со взломом, кража секретных данных и соблазнение врагов.

Shadow Harvest — игра, в которой женский персонаж не просто трехмерная модель со вторичными половыми признаками, отличными от мужских, это — другой геймплей. Главные герои — Арон Альварез и Майра Ли — должны совместить свои неповторимые таланты, чтобы одолеть очередного диктатора в Сомали. Соединенные Штаты давно питают интерес к этой стране, но в игре ситуация особенно пикантная. Служащие американского военного корпуса в Могадишо обнаруживают, что местные власти используют для борьбы с повстанцами передовую технологию имени нашего президента — огромного боевого шагающего робота. Тонкость в том, что робот явно сбежал из секретных лабораторий правительства США. Кто-то на самом верху явно торгует национальным вооружением... Чтобы выявить предателя, разведка и армия засылают в Африку своих лучших агентов — Майру и Арона. Вдвоем они формируют боевую группу Shadow Harvest.

Майра и Арон вместе не попали ни на один скриншот. Сказывается особенность концепции — либо стелс, либо экшен.

По словам Тобиаса Хофле, главного геймдизайнера проекта, главная задача разработчиков — создать игру, которая идеально подходила бы под два стиля прохождения: брутальный экшен и стелс. За стрельбу тут отвечает Арон. Он специализируется на огнестрельном оружии, может закладывать взрывчатку, управлять тяжелой техникой, а также при необходимости включать рапид. Майра же не может даже взять огнестрельное оружие в руки. Не потому, что это слишком сложно, — у нее фобия. В детстве ее младший брат заигрался с папиным пистолетом и нечаянно застрелился. Кейн из **Kane & Lynch: Dead Men** в схожих обстоятельствах стал наемником, а девушка, напротив, начала бояться всего, что стреляет.

Чтобы как-то компенсировать свою фобию, Майра научилась превосходно обращаться с холодным оружием. Так, она будет бесшумно уничтожать врагов при помощи сдвоенного лезвия, закрепленного на кисти. Кроме того, девушка отвечает за взлом компьютеров, а также обучена акробатике, что позволит ей забираться в труднодоступные части уровней и, грациозно изгибаясь, как Кэтрин Зета-Джонс в «Западне», проскальзывать между лазерными лучами систем безопасности.

Shadow Harvest позволит нам тасовать геймплей на ходу, и в этом ее главное преимущество: переключиться между героями можно будет в любой момент. Оставленный под надзором AI напарник постарается не попасть под вражеские пули — это максимум, на что вы можете рассчитывать. Очевидно, что разработчики не пытаются детально отработать каждый элемент геймплея: экшен-система не предусматривает возможности прятаться за укрытиями, а стелс главным образом строится на возможности зайти врагу за спину.

■■■

Не следует ждать от Shadow Harvest каких-то геймплейных глубин. Зато с разнообразием тут, похоже, будет полный порядок. Так, например, в одной из миссий герои найдут того самого шагающего робота, приделают ему ноги и отправятся на прогулку по городу, сметая все на своем пути. А уже следующий уровень — спецзадание Майры, необходимо проникнуть в тыл врага под видом стриптизерши. Тяжелое испытание на профпригодность — соблазнительный танец — тут оформлен в виде мини-игры.

То есть если просуммировать все вышесказанное, то ключевые слова получаются такие: боевые шагающие роботы, экшен, рапид, стелс и стриптиз. Внушительный список, не находите? ■

Как признаются авторы, стелс в игре очень упрощен: главное — зайти врагу за спину.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Боевик с четким разделением семейных обязанностей: мужчине — экшен, женщине — стелс.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

RS@IGROMANIA.RU

Линар Феткулов

ЖАНР Экшен

DARK SECTOR

- **Издатель** D3 Publisher of America
- **Разработчик** Digital Extremes
- **Издатель в России** Новый диск
- **Похожесть** Серия Gears of War; Infernal
- **Мультиплеер** Локальная сеть
- **Сайт игры** www.darksector.com

ДАТА ВЫХОДА
11 декабря 2008 г.

О **Dark Sector** впервые услышали в 2004 году. Тогда таинственное слово «некстген» только входило в моду, а внимание общественности было приковано к грядущим консолям нового поколения. Тогда же **Digital Extremes** (соавторы **Epic Games** по **Unreal** и **Unreal Tournament**, авторы сомнительных шутеров **Pariah** и **Warpath**) показали публике умопомрачительный, но насквозь постановочный ролик. Там ряженный в облегающий экзоскелет мужчина бойко разбирался с врагами в трюмах космического корабля, а также захватывал контроль над тяжелым насекомоподобным танком. Мы были заворожены: казалось, грядет sci-fi версия **Splinter Cell**.

А потом все стихло. Прошло три года, за которые успели выйти **Gears of War** и **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. В Digital Extremes явно поняли, что, пока есть время, надо срочно что-то менять.

От прежней концепции осталось только название да танк с щупальцами. О стелсе и космических кораблях забыли. Вместо этого сюда привинтили стандартную схему Gears of War: перестрелки с «прислонялками» к стенам и бегущего за игроком «живого оператора».

И, конечно, сюжет. Благородный sci-fi в игре сменила довольно выдающаяся клюква: чтобы уничтожить биологическое оружие-мутаген, в бывшую союзную республику Ласрию спецслужбы США засылают агента по имени Хайден Тенно. Но во время выполнения задания вирусом оказался заражен сам герой. Он не умер. Не превратился в зомби. Даже не кашлянул. Вместо этого его правая рука покрылась металлом, а прямо на ней вырос здоровенный стальной диск с тремя острыми, хищно загнутыми зубцами.

Экстренная смена концепции постоянно давала о себе знать: механика выглядывания из-за угла работала неровно, хромал дизайн уровней (сидя в укрытии, игрок часто попадал на линию огня). Боковым зрением игру можно было принять за невнятный клон Gears of War, что и сделала западная пресса, поставив Dark Sector снисходительное «неплохо». О проекте быстро забыли. А те, кто его еще помнят, называют игру самым недооцененным экшеном для консолей теперь уже нынешнего поколения.

Дело в том, что создатели, несмотря на все перечисленные огрехи, прекрасно отработали основную идею — метательный снаряд Хайдена. На нем построен весь геймплей Dark Sector.

Диском можно было рубить как мечом, его можно было швырнуть словно бумеранг — если вам не удалось попасть во врага с первой попытки, оставалась вероятность зацепить его на обратном пути. Кроме того, сюрикен заряжался током, огнем или льдом для решения сценарных задач (взорвать облитую горючим дверь) и вырывал оружие из рук врагов, чтобы принести его своему хозяину. Его полет можно было контролировать напрямую, наблюдая в slo-mo.

Все это придало Dark Sector второе дыхание — управляя снарядом, получалось разрубить нескольких врагов подряд, метнуть по дуге за угол и настигнуть спрятавшихся там противников. Кажется, непреднамеренно разработчики сделали управление в меру сложным и захватывающим — летящий «трезубец» не очень охотно менял свой курс, но это создавало дополнительный вызов игроку, сходный с ловким дрифтингом в **Need for Speed**.

Сама модель оружия, то, как снаряд, словно сокол, вернувшийся с охоты, садился в подставленную руку Хайдена, изящный бросок — с широким замахом, на выкрике — благодаря этим деталям Dark Sector выкристаллизовался в любопытный шутер о холодном оружии, построенный на механике Gears of War.

■■■

По предварительным данным, в версии для PC не будет каких-то качественных изменений по сравнению с консольной. Это печально — дизайн уровней и общая структура повествования явно требуют доработки. Тем не менее второго такого «метательного» экшена сегодня просто не существует. Ради необычного геймплея и вырастающего из руки диска на Dark Sector стоит обратить внимание. ■

Чтобы метнуть снаряд с четырехкратным усилением, придумана простая, но действенная мини-игра вроде активной перезарядки из Gears of War.

Носить вражеское оружие можно лишь несколько секунд — срабатывает система защиты, и оно обжигает герою руки.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Неоднозначный консольный экшен добирается до PC все с теми же недостатками и одним главным достоинством — вырастающим из руки метательным диском.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Подробности - www.softclub.ru/ms
КУПИ
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
mvideo.ru
М.видео
ПОЛУЧИ ШАНС
ВЫИГРАТЬ КВАДРОЦИКЛ!
для участия в розыгрыше сохраните чек
16+
www.pegi.info
РЕКЛАМА
Welcome to
the Island
ТРОПИЧЕСКИЙ РАЙ
Внимание! Высокая аварийность!
Добро пожаловать на Остров! Это одно из красивейших мест на планете - и по нему с огромной скоростью пронесутся мотоциклы, квадроциклы, багги, внедорожники, грузовики и даже монстр-траки! 16 невероятных трасс ждут вас - брутальные гонки по бездорожью возвращаются!
www.playstation.ru
MOTORSTORM PACIFIC RIFT
PLAYSTATION 3

Линар Феткулов

ЖАНР Пошаговый файтинг

FREAKY CREATURES

- **Издатель**
  Не объявлен
- **Разработчик**
  Abandon Interactive Entertainment
- **Похожесть**
  - Серия Heroes of Might and Magic
  - Серия Final Fantasy
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Сайт игры**
  www.myfreakycreatures.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Когда Уилл Райт предсказал, что в будущем игры станут невероятно объемными, отчего труды разработчиков вытеснит так называемый «user-generated content» (то есть контент, созданный пользователями), мы и подумать не могли, что его слова подтвердятся так быстро. **Spore**, **LittleBigPlanet** для PS3 — это все лишь первые ласточки. Куда менее концептуальные проекты используют идеи Райта. Так, казуальный онлайновый файтинг **Freaky Creatures** нам подадут в «разобранном виде».

«Мы позволим игрокам без лишних усилий создавать монстров, чтобы потом устраивать с ними поединки в онлайне», — объясняет менеджер проекта Джейми Отилли. Главная особенность игры — редактор существ. Это, конечно, не **Spore Creature Creator**, произвольно менять форму тела тут не позволят, но все же фраза *«3,2 миллиарда возможных комбинаций»* кое о чем говорит. Планируется 10 стартовых моделей и 200 дополнительных деталей. Наука комбинаторика подсказывает нам, что вариантов несколько меньше, чем три миллиарда, — разработчики, видимо, берут в расчет возможность по-разному назвать существо.

Если выбранное чудовище вам надоест, его можно поменять в любой момент.

Перечень доступных предметов ни в коем случае не ограничен холодным оружием — обратите внимание на смертоносный фен!

«Уродцы», как их ласково зовут авторы, тут весьма колоритны. Кодовые имена: «обезьяна», «дракон», «динозавр», «ктулху» (кроме шуток, это именно он — зеленый, с осьминогом вместо головы), «инопланетянка», «плотоядное растение», «циклоп» и «девушка-лава». Каждое из этих названий — каркас. Определившись с общими очертаниями, вы переходите к ювелирной гравировке. Изменять внешний вид конечностей нельзя, зато можно выбирать, что держит персонаж в обеих руках, что растет у него на голове, а также подобрать ему модные крылья и хвост. На выходе получаются предельно идиотские выродки вроде крылатого ктулху с горящей головой, с пистолетом в одной руке и саблей в другой.

Созданное существо можно наблюдать в естественной среде обитания (у каждого вида своя планета), кормить его, наряжать, дарить ему игрушки и даже приглашать друзей в онлайне, чтобы предаваться беззастенчивому идиотизму вместе. И, наконец, можно выпустить своего любимца на ринг.

Тут необходимо сделать лирическое отступление. Важнейшая цель **Abandon Interactive Entertainment** — сделать игру, доступную для самой широкой аудитории всегда и везде. Именно поэтому разработчики планируют выпуск Freaky Creatures на мобильных телефонах (а в ближайшем будущем — на утюгах и пылесосах). Это будет не просто версия для Windows Mobile, она полностью совместима с той, что работает на PC. То есть пользователи сотовых телефонов смогут на равных сражаться с владельцами персональных компьютеров.

Как это возможно? Все дело в пошаговой боевой системе. Само действие, словно выстрел в школьном «морском бое», занимает считанные байты, его легко передать с мобильного куда угодно. Нечто похожее в свое время проделали **K-D Lab** со своими пошаговыми «**Самогонками**».

Бои проходят в несколько раундов, где игроку нужно выбрать действие: защищаться или атаковать. Урон исчисляется в зависимости от вашего и вражеского решения, фактор случайности присутствует всякий раз, когда вы указываете, чем ударить — руками, головой, хвостом или… кхм… спиной. Тут-то и даст о себе знать конструкция вашего подопечного. Кроме того, в распоряжении игрока будет внушительный арсенал различных заклинаний, которые применяются только после первоначального обмена ударами. Так, ужалив врага хвостом, позже можно будет активировать «отравленные шипы» (дополнительный урон). Побеждая в битвах, ваши монстры будут получать опыт и становиться сильнее.

■■■

Разработчики пугают нас тремя миллиардами различных тактических схем — каждое изменение немедленно отразится на геймплее. Нас в этой истории смущает разве что факт порочной связи с мобильными телефонами. Категорически непонятно, как обещанная тактическая глубина уместится на экране сотового. Почему-то кажется, что из кроссплатформенного проекта Freaky Creatures со временем превратится в игру исключительно для телефонов — PC-игроки наверняка отсеются сами собой. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Боевые «тамагочи» для мобильных телефонов, часть из которых намерена заселиться и на PC.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Билайн®

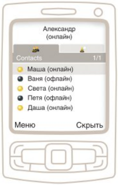
живи на яркой стороне

Где ты – там и чат!

С услугой обмена мгновенными сообщениями **«Чат»** общайся с друзьями онлайн где только можно

Попробуй новый простой и удобный способ настройки услуги и наслаждайся общением с друзьями в режиме чата. Теперь подключить и настроить услугу можно с помощью всего одной команды!

Набери * 110 * 411 # ✆, пройди по ссылке в доставленном тебе SMS, выполни простейшие действия, следуя инструкции, и до 01.07.2009 болтай со своей компанией бесплатно!*



«Чат» – новое название услуги **«Свои».**

Узнай больше ✆ **06 04 33** **www.beeline.ru**

* При использовании точки доступа **ims.beeline.ru**

На правах рекламы. Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы.
Информация о подключении услуги, настройке телефона,
тарифах и ограничениях – на www.beeline.ru

Линар Феткулов

RS@IGROMANIA.RU

OVERGROWTH

ЖАНР Безгранично хардкорный экшен

Издатель Неизвестен

Разработчик Wolfire Games

Похожесть
- Lugaru
- Die by the Sword
- Assassin's Creed

Мультиплеер Кооператив

Сайт игры www.wolfire.com/overgrowth

ДАТА ВЫХОДА 2009 год

«Если вы забыли финал нашей предыдущей игры, я вам напомню. Тернера предал его старый друг, и всю семью героя убили. Он жестоко отомстил. Нашел каждого подонка, причастного к расправе над близкими, и прикончил его. Тернер добрался до правителя страны, мог свергнуть его, но вместо этого выбрал изгнание. Он предпочел скитаться по миру, тщетно пытаясь обрести смысл жизни», — начинает Джон Грэм, руководитель проекта. Жестокая душераздирающая история. Если бы не одно «но». Тернер — это прямоходящий, фыркающий носом, длинноухий заяц. Из прорези в шортах у него торчит куцый хвостик, которым он время от времени забавно подергивает. Мстительный, находящийся в добровольном скитании заяц — главный герой игры **Lugaru**, а **Overgrowth** — ее прямой сиквел.

Lugaru (2004) — зубодробительно хардкорный файтинг от третьего лица, крепко завязанный на собственной боевой системе. Ближайший аналог — культовый слэшер **Die by the Sword**. Это оголенная, бьющая искрами концепция. Клавиша атаки всего одна. Стоит нажать левую кнопку мыши, и... ничего не произойдет. Чтобы Тернер нанес удар, надо как минимум подойти к противнику вплотную. Дальше в силу вступают привычные правила: ударили с разбега в прыжке — Тернер вытянется в полете, словно живой снаряд; в нужное время прыгнули возле стены — он забежит на нее, нырнет врагу за спину и собьет с ног.

Если же в момент, когда бьют вас, нажать кнопку «присесть», Тернер проводит контратаку. В общем-то ничего удивительного — нечто подобное позже продемонстрировали **Assas-sin's Creed**, чилийцы **ACE Team** вот уже второй год дразнят нас контекстным экшеном от первого лица в **Zeno Clash**. Есть только один нюанс.

Чтобы провести успешную атаку, нужно *невероятно точно* выбрать момент, когда противник к ней не готов, иначе он увернется. Враги не дают игроку спуску, не стоят вокруг него без дела, беспощадно и умно нападают. И тут начинается. Длинные цепочки взаимных контратак (Тернер бьет врага ногой, тот ловит ее на плечо, делает подсечку, герой падает, перекатывается через себя, тут же наносит ответный удар); беготня по стенам; сокрушительные удары с разбега, от которых противники улетают, будто в них врезалось пушечное ядро. И это еще без холодного оружия (драка за нож — предмет отдельной статьи).

В какой-то момент хихиканье по поводу безобразной графики застревает в горле и ты понимаешь, что весь этот бред про антропоморфных зайцев, которые под бой барабанов устраивают разборки в стиле кун-фу, здесь не просто так. Lugaru абсолютно серьезно и доходчиво ретранслирует какие-то совершенно шаолиньские постулаты: как не терять концентрацию во время боя, как тщательно выбирать момент для атаки и не суетиться. Стоит скатиться в обычный button mashing — бой проигран.

К сиквелу разработчики обещают сделать открытый для исследования мир, в котором, кроме зайцев, живут еще крысы, коты и волки из первой части. Каждый вид животных обладает собственным стилем боя, согласно устоявшимся сказочным образам: крысы дерутся подло, волки — свирепо и отчаянно, а коты слишком аристократичны, чтобы опускаться до мордобоя, хотя сражаться умеют.

Изменится и боевая система. Главное нововведение (слабонервных просим не читать предложение до конца) — вторая кнопка атаки. На нее разработчики планируют подвесить захват.

Кроме того, изменится физический движок. Все движения теперь оформлены за счет процедурной анимации — каждое движение не просчитано заранее. Как говорят **Wolfire Games**: *«Если вы идете по полю, то ваши ноги на самом деле ступают на траву»*. Процедурная анимация — это еще и основа любой паркур-игры. Так вот, паркур тоже будет.

■■■

«Плодиться как кролики» — в русском языке ведь тоже есть такое выражение?» — смеется Джон Грэм, один из разработчиков Overgrowth. Есть, конечно. Но чтобы его можно было применить к Overgrowth, нужно сделать игру хоть сколько-нибудь доступной. Чтобы встреча вас не шокировала, подготовьтесь морально — поиграйте в Lugaru. Демоверсия — на нашем диске. ■

Непонятно, то ли авторы Lugaru и Overgrowth издеваются, то ли они это все серьезно.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Продолжение хардкорного файтинга про зайцев. Местную боевую систему разучить не легче, чем стать мастером кун-фу.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

xbox.com/fable2
Реклама
Для каждого выбора своя судьба.
Трагедия привела тебя на распутье и теперь выбор за тобой.
Месть или смирение? Возмездие или правосудие? Выбирай мудро.
Путей множество – что ждет в финале?
Будущее Альбиона в твоих руках.
Кем станешь ТЫ?
16+
www.pegi.info
LIONHEAD STUDIOS
Microsoft game studios
FABLE II
Jump in.
XBOX 360

ЖАНР Безразмерные автогонки

- **Издатель** Codemasters
- **Разработчик** Asobo Studio
- **Похожесть**
  - Test Drive Unlimited
  - MotorStorm
- **Мультиплеер** Интернет
- **Сайт игры** Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

Игорь Асанов

В результате топливного кризиса 70-х годов XX века весь автомобильный мир стал массово пересаживаться на малолитражки, сменив хромированные крокодилы на «Фольксваген Гольф». Двадцать лет спустя, после разрушительных войн в Персидском заливе, автомобильные концерны стали активно искать пути для перехода на альтернативные виды топлива. Сегодня слонообразные внедорожники сходят с конвейера с гибридной силовой установкой под капотом, в маленькие «Тойоты» заливают этанол, и даже гоночные автомобили марки «Вольво» выигрывают гонки на биотопливе.

Все эти достижения, по мнению французов из **Asobo Studio**, не спасли американский континент от экологического коллапса. Про их сценарий нового апокалипсиса мы впервые узнали на GC'2008, где игру под названием **Fuel** (*англ.* «топливо») впервые продемонстрировали на закрытом показе. Зная о том, что **Codemasters** плохих автогонок не издает в принципе, мы занесли Fuel в список самых перспективных проектов выставки. И не только мы — после GC-демонстрации, из которой следовало, что нас ждут самые масштабные и комплексные автогонки за всю историю жанра, об игре не написал только ленивый. Мы связались с продюсером со стороны Codemasters и разузнали у него свежие подробности проекта.

Песочница в песках

То, что происходит в мире Fuel, здорово напоминает сюжет лучшего автомобильного экшена 90-х — **Interstate '76**. С той лишь разницей, что война за топливо в XXI веке ведется относительно мирными средствами. Тут соревнуются на собранных из ржавых запчастей четырехколесных монстрах, но — без применения навесных пулеметов и ракетниц. На растерзание выдается кусок суши, расположенный на территории, которую сейчас уютно занимает штат Калифорния. Ото всех прочих автогонок с открытым миром Fuel отличается прежде всего размером. Чтобы понять, что такое 14 000 квадратных километров, нужно представить себе остров Оаху из **Test Drive Unlimited** (2007), увеличенный примерно в *четырнадцать* раз. Сколько часов понадобится на то, чтобы хоть как-то изучить эту территорию, даже страшно представить.

Машина (на заднем плане) не похожа на серийную, а напоминает скорее образец тюнинга в стиле Fallout.

Торнадо — это как грозовой фронт для летчиков, который лучше миновать стороной.

Вертолет присутствует на каждом игровом скриншоте, а значит, и правила по сравнению с обычными ралли не сильно изменились.

Трюки на мотоциклах и квадах здесь выполняются автоматически, при каждом удачном прыжке.

В отличие от райских островов в Test Drive Unlimited, здешняя Калифорния — не слишком гостеприимное место. Но тем интереснее представляется исследование огромного мира, который здесь присутствует далеко не как статичная декорация для гонок. Многие объекты в Fuel могут быть разрушены самими игроками, а некоторые — только мощными природными катаклизмами. Последние — отдельный повод для гордости Codemasters, без них картина доведенной «до ручки» Земли была бы неполной. Самым впечатляющим из проявлений разбушевавшейся природы пока что выглядит торнадо. Смертоносная воронка может возникнуть в любом участке карты, и горе тому, кто не успеет увернуться от нее. Машину подхватывает как перышко, и для несчастного гонка на этом заканчивается. Кроме него, анонсированы также песчаные бури, селевые потоки и лесные пожары — каждое из этих явлений заставит вас пересмотреть свою тактику по ходу гонки (нечто подобное уже было реализовано в **WRC Evolution** для PlayStation 2).

Смена тактики потребуется регулярно, потому что игровой мир Fuel не ограничен коридорами трасс, а удачно срезав путь, можно в корне изменить ситуацию в заезде. Заучивание выгодных маршрутов здесь не спасет — проезжая по знакомой дороге, вы легко можете обнаружить, что недавно прошедший ураган завалил прежний путь или, наоборот, расчистил новый.

Карта мира поделена на несколько климатических и природных зон, в каждой из которых преобладают те или иные погодные условия. В песчаной пустыне будет светить палящее солнце, в лесу — идти дождь, а в горах — снег. Комбинация из переменчивой погоды и различных типов покрытия тоже может принести интересные результаты: когда дождевая вода подмочит сухой грунтовой проселок, ехать по нему будет гораздо сложнее.

Экстра-премиум Fuel

Нужно ли говорить, насколько важен полноценный суточный цикл для игры, в которой, кроме обычных коротких гонок, будут фигурировать длинные марафонские заезды — бахи (*англ.* Baja)? Этой осенью на том же поле попытались сыграть **THQ** со своей **Baja: Edge of Control**. У них, мягко говоря, не получилось. Авторы Fuel пытаются скрасить монотонность долгих заездов типично аркадным подходом. В качестве ближайших ориентиров у Asobo Studio явно числятся главные звезды аркадно-внедорожного жанра — **MotorStorm** и **FlatOut**, поэтому темп игры трудно назвать медленным. Все транспортные средства оснащены нитроускорителем и охотно подпрыгивают на расставленных повсюду искусственных трамплинах.

Дизайнеры Codemasters, помогающие французам в разработке, немало поработали над локациями вручную. Все население Америки по задумке разработчиков эвакуировали в безопасные уголки земного шара, а оставленные людьми города гонщики переоборудовали под свои нужды. На развалинах выросли трамплины, мосты и мертвые петли. Сами разработчики утверждают, что трюкам в игре уделяется остаточное внимание (при езде на мотоциклах они и вовсе выполняются автоматически), но от возможности устроить себе постапокалиптическое подобие **TrackMania Sunrise** грех будет отказаться.

Исследовать мир в свободное от прыжков время должно быть не менее интересно. Всего заявлено шестнадцать классов транспорта, и мы даже затрудняемся назвать хоть одну гонку, кроме **Gran Turismo**, где есть подобный выбор. Только на звание «внедорожного аналога GT» Fuel совсем не претендует. Все автомобили, грузовики, багги, квады и мотоциклы нелицензированные, что в подобных играх воспринимается гораздо легче, чем в серьезных кольцевых симуляторах. Кроме того, каждый автомобиль и мотоцикл здесь можно изменять и улучшать до бесконечности, ведь ценные запчасти — второй, после топлива, предмет охоты гонщиков-экстремалов. Детали, как и новые автомобили, обычно выступают в качестве приза за победу в заезде.

Гонок в режиме карьеры ожидается порядка семидесяти штук, вот только обгонять раз за разом одних и тех же ботов может надоесть намного раньше. Чувствуя это, разработчики активно заимствуют идеи у **Test Drive Unlimited**, который по-настоящему работал именно в онлайне. Сложной системы автоклубов, магазинов одежды и подержанной техники в Fuel не ожидается, но вот возможность проходить карьеру с живыми соперниками точно будет. А если по бескрайним горам и пустыням кроме вас будут ездить другие игроки, мир Fuel станет уютней. Это именно то, чего так не хватает многим sandbox-автогонкам. Здесь же очень пригодится возможность создавать собственные заезды, просто указав маршрут и базовые условия. Когда, помимо соперников, на пятки вам наступает воронка торнадо, а с горы падают булыжники размером с колесо, разглядывание пейзажей както отходит на второй план.

К тому же в моменты активного экшена Fuel смотрится гораздо выигрышнее. Все остальное — горы, растительность и машины — воображение, мягко говоря, не поражает. Сегодняшняя картинка Fuel уступает большинству жанровых представителей годичной давности. Это — необходимая плата за гигантские масштабы.

■■■

Несмотря на высокие ожидания и авансы, поводы сомневаться в успехе игры тоже имеются. Самый главный из них — студия-разработчик, в портфолио которой нет ни одной гонки, зато есть такие игры, как **Garfield: A Tail of Two Kitties** и **Special Forces: Nemesis Strike**. Вся надежда — на знаменитые продюсерские качества Codemasters. Они как никто умеют находить слабо известных за пределами родной страны разработчиков с революционными идеями в голове. Так было с чехами **Bohemia Interactive** (**Operation Flashpoint: Cold War Crisis**) и российской **K-D LAB** («**Периметр**»). Амбиции у французов ничуть не меньше, так что шанс на повторение истории очень велик. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Самый масштабный автосимулятор в истории жанра. Здесь же: селевые потоки, торнадо и колоссальный онлайновый режим. Грядет буря.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **50%**

ЖАНР RTS

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  EA Phenomic
- **Похожесть**
  - Серия «Демиурги»
  - Warcraft 3: Reign of Chaos
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Сайт игры**
  www.battleforge.com

ДАТА ВЫХОДА

январь 2009 года

BattleForge

Алексей Моисеев

О том, что стратегия в реальном времени — один из самых консервативных жанров, мы говорим уже не первый год. Но в отличие от, например, квестов на RTS регулярно совершаются набеги с факелами, транспарантами и вилами. Разработчики рушат общепринятые жанровые конвенции, объявляют войну ресурсам (**World in Conflict**), скрещивают стратегию с RPG (**Warhammer 40 000: Dawn of War 2**), кривляются (**Red Alert 3**), но *суть* таких игр остается прежней.

Перетряхнуть основу основ стратегического жанра — ваше взаимоотношение с юнитами — взялись **EA Phenomic** (бывшие **Phenomic Game Development**, авторы интересного RPG/RTS-гибрида **SpellForce 1-2**). Их **BattleForge** — стратегия в реальном времени, построенная на принципах настольных карточных игр.

Чтобы сразу было понятно, карточные игры тут — это не «дурак» или «двадцать одно», это **Magic: The Gathering** и им подобные.

Бито!

Главная беда современных RTS — не столько в консерватизме, сколько в отсутствии динамики. Даже в обожаемой нами World in Conflict возня с меню никуда не делась: прибытие новых юнитов на поле боя приходится некоторое время ждать, а десантируются они в строго отведенное место. Приходится метаться по карте, постоянно отвлекаться на подкрепления, путаться с кнопками спецспособностей войск. А что если объединить в одной игре легкость освоения и тактическую глубину серьезных стратегий? Именно этим сейчас и занимаются EA Phenomic.

Прежде всего следует объяснить, как RTS может сочетаться с карточными играми. Оказалось, очень просто: карты в BattleForge — это ваши юниты, строения и заклинания. От

На каждого такого гиганта нужна целая армия, но призывать их в больших количествах никто не позволит.

Водных юнитов пока не предвидится, но зачем они нужны, когда есть летающие, вокруг которых можно накликать сухопутные войска?

Единственный пока что скриншот с представителями стихий жизни и смерти. Грозный паук слева вверху явно создан под впечатлением от «Звездного десанта» Пола Верховена.

Это заклинание называется «Метеоритный дождь», а не «Ядерная бомбардировка», как вы, наверное, подумали.

RTS взяты основополагающие принципы геймплея: свободное перемещение войск и сражения в реальном времени. Дело обстоит примерно так. Мы извлекаем карту из колоды, «бросаем» ее на поле боя, и юниты появляются мгновенно, из воздуха. Башни строятся несколько секунд. Подобную операцию можно провернуть в любом месте, где есть хотя бы один ваш боец. Вот так все просто.

Вся необходимая обещанная глубина содержится в той колоде, которую вы составите из базового набора карт. Выбирать приходится из четырех стихий: огонь, вода, жизнь и смерть. В колоде может быть максимум двадцать карт, а всего их — больше сотни. Нужно ли говорить о том, что на составление и тестирование различных комбинаций могут уйти многие часы?

Чтобы каждая партия не превращалась в соревнование «кто быстрее накликает больше бегемотов», EA Phenomic придумали несколько ограничивающих факторов. Во-первых, использование карты требует определенного количества энергии, которую производят специальные генераторы. Расценивайте их как золотоносные шахты: пока генератор находится под вашим контролем, энергия медленно, но верно накапливается на вашем счете. Во-вторых, для розыгрыша карты требуется контроль над обелисками определенного цвета. В начале партии у каждого игрока есть по одному нейтральному обелиску, и, как только разыгрывается первая карта, он меняет цвет в соответствии с выбранной стихией. Самым дешевым юнитам требуется всего одна пирамида нужного цвета, тогда как самым мощным нужны три и даже четыре обелиска.

Вся игра строится фактически на контроле за генераторами и пирамидами. Такую концепцию мы видели уже много раз, особенность BattleForge в том, как проходят бои. Военные действия начинаются практически сразу после старта: никакого долгого строительства базы, апгрейдов и прочей отвлекающей от сражения мишуры. Призываем несколько юнитов (напомним, появляются они сразу же после клика мышкой), отправляем их на разведку. Пока бойцы топают — поднимаем вокруг базы стены (еще два клика) и выставляем минимальную оборону. И тут начинается бой — вы выкладываете на «стол» еще несколько юнитов, призываете на головы врагов огненный шторм, и вот уже экран буквально кипит страстями. Тут есть еще один нюанс: вдали от базы юниты рождаются с половиной резерва здоровья, но если они сразу не вступают в бой, то довольно быстро регенерируют. Все ради баланса.

Сражения проходят без обращения к дополнительным меню: все карты находятся перед глазами, спецспособности отрядов появляются прямо над их головами при наведении курсора. Единственное, чего не хватает, так это быстрого построения в различные формации. Игра работает на элементарной логике: рукопашные войска хороши вблизи, стрелки и маги — на почтительном расстоянии от врага. Часто бывает сложно расставить их в нужном порядке — тут бы и пригодилась кнопка формаций.

MMORTS

BattleForge создается прежде всего для сражений с живыми людьми. Игра *требует* подключения к интернету, хотя в ней есть и полноценная одиночная кампания. Сделано это для того, чтобы самые хитрые жулики не смогли взломать клиент и потом обманывать всех в онлайне.

EA Phenomic рассчитывает собрать вокруг игры внушительное комьюнити, потому старается придумать для него максимум удобств. В BattleForge будет развитая система общения, предусматривающая чат, список друзей и внутриигровую почту, — совсем как в MMORPG. Планируется проводить чемпионаты, пер-

Анатомия карт

Карты BattleForge нарисованы в лучших традициях настольных игр. Очень важно понимать, что означают цифры, надписи и рисунки в разных ее углах. Давайте разберемся.

1. Название юнита, строения или заклинания.

2. Количество обелисков, требуемых для розыгрыша карты. В данном примере их нужно целых три: один огненный и два любого цвета.

3. Энергия, необходимая для розыгрыша карты.

4. Изображение того, кого вы, собственно, собираетесь призвать на поле боя.

5. Описание действия заклинания или специальной способности юнита. Этот носорог, например, как и полагается любому приличному носорогу, ломится без оглядки вперед, сметая все на своем пути, включая стены и башни.

6. Базовая атака юнита. Пиктограмма рядом с числом показывает, какой тип урона он наносит.

7. Здоровье призванного бойца или построенной башни. Помните, что вдали от базы все юниты появляются ослабленными вдвое.

8. В окончательном варианте на этом месте будет цифра, указывающая, сколько раз подряд вы можете использовать ту или иную карту. Самые мощные карты, скорее всего, можно будет использовать лишь несколько раз за партию, после чего до окончания боя они будут бесполезны.

вый из которых состоится уже в середине декабря или в начале января в рамках бета-теста игры. А сразу после релиза EA Russia устроит большой турнир с финалом в каком-нибудь компьютерном клубе.

Однако самое главное — это обмен картами. У только что купившего игру человека окажется на руках базовый набор, расширить который можно несколькими способами. Например, приобрести за реальные деньги специальный бустер-пак из восьми случайных карт. Ключевое слово — *случайных*, то есть сразу заиметь все самые сильные карты не получится, даже если у вас очень много денег. И карты, и бустер-паки выставляются на внутриигровом аукционе, за игровую же валюту. Монеты нельзя купить легально за реальные деньги (но, увы, против черного рынка еще никто не придумал никакой защиты), выдавать их будут как награду за выигранные сражения. Человек, прошедший одиночную кампанию, уже будет иметь на своем счету некоторый баланс и сможет принять участие в аукционе. Наконец, будет и обычный обмен по индивидуальной договоренности между игроками. Катализатором экономики выступает общий рейтинг игроков, занять первую строчку в котором без торговли вряд ли получится.

Другое применение и монетам, и, возможно, рейтинговым достижениям (пока это спорный момент, и не факт, что его в итоге реализуют) — возможность апгрейдить карты. Это может быть уменьшение используемой энергии, увеличение жизни юнита или урона от заклинания или что-то подобное.

Одним словом, вся система развития практически полностью позаимствована у современных MMORPG за вычетом набора уровней: насколько высокие цели вы перед собой поставите, столько времени и будет отнимать у вас игра.

■■■

Если все получится, то BattleForge одинаково хорошо подойдет и новичкам, и хардкорным RTS-игрокам. В нее можно будет просто сесть и начать играть, постепенно открывая для себя все новые и новые тактики, становясь от партии к партии все сильнее и сильнее. Каждый раз вы будете встречать нового соперника, с новым набором карт и, как следствие, с новой тактикой игры. Обычные стратегии не могут предложить такого разнообразия. Но зато самые лучшие из них предлагают отсутствие убертактик, а значит — непредсказуемость. И вот с этим у BattleForge пока не все понятно. Чтобы ее формула заработала, нужно с ювелирной точностью выверить баланс, иначе в считанные недели (а может, и дни) после релиза будет найдена универсальная колода, не оставляющая шансов другим игрокам. И тогда до выхода очередного патча станет очень скучно и грустно, как это в свое время случилось с другим подобным гибридом — **«Демиургами 2»**.

P.S. Отдельных серверов для русскоязычных территорий не планируется. То есть игра, скорее всего, останется на английском языке, и общаться придется либо на английском, либо транслитом. Совершенно точно будет переведено руководство пользователя с описанием всех карт, и, разумеется, организуют русский форум. Как уже было сказано выше, для нас намереваются устраивать отдельные чемпионаты, а бустер-паки с картами планируется продавать в розничных торговых сетях. ■

Такие красивые построения, увы, фикция чистой воды. В пылу боя все смешивается в кашу.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Без пяти минут революционная RTS, скрещенная с настольными карточными играми. Здесь каждая армия — уникальна, а каждая битва отличается от предыдущей.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

Я НЕ ВЕРЮ В РАЙ...
Я ВЕРЮ В БОЛЬ...
ВЕРЮ В СТРАХ...
ВЕРЮ В СМЕРТЬ...
МАКС ПЭЙН
МАКС ПЭЙН
БУДЬТЕ ОСТОРОЖНЫ! ПОЛИЦЕЙСКОЕ ОГРАЖДЕНИЕ! ПРОХОД ЗАПРЕЩЁН!
DVD
на DVD с 27 ноября
MAX PAYNE © 2008 Двадцатый Век Фокс. © 2008 Двадцатый Век Фокс СНГ.
РЕКЛАМА

UNKNOWN

(РАБОЧЕЕ НАЗВАНИЕ)

Линар Феткулов

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Тактильный хоррор

- **Издатель**
  Не объявлен
- **Разработчик**
  Frictional Games
- **Издатель в России/локализатор**
  Snowball Studios
- **Похожесть**
  - Серия Penumbra
  - Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Сайт игры**
  www.nextfrictionalgame.com

ДАТА ВЫХОДА
Не объявлена

Недостаток финансов не всегда идет во вред разработке, особенно если мы говорим о хорроре. Когда чувствуешь, что над внезапно схватившем тебя за ногу трупом вздрогнул не один десяток менеджеров, пугаться как-то не получается. Недорогим, но талантливым играм ужасов спецэффекты всегда приходится заменять выдумкой, которой часто не хватает тяжеловесам вроде **Dead Space**.

Йенс Нильсон, один из авторов серии **Penumbra** и учредитель **Frictional Games**, признается, что им постоянно приходится идти на различные творческие хитрости: «*Мы не можем позволить себе дорогую модель страшного монстра, который шокировал бы всех своим внешним видом. В нашем случае проще создать стену, за которой он сидит и рычит, — пусть игрок сам его воображает!*» Метод «Маленького принца», когда вместо барашка тебе рисуют ящик, в котором он сидит, используется не только шведами из Frictional Games. Любой, кто смотрит фильмы ужасов, знает, что самое страшное — это не склизкие щупальца, а тот момент, когда они вот-вот появятся. Компенсируя крохотные бюджеты собственным талантом и выдумкой, шведы по мере сил пугали игроков в своей трилогии Penumbra. Теперь они попытаются повторить трюк в новой игре с рабочим названием **Unknown**.

На ощупь

Penumbra: Overture — первая и самая экспериментальная игра в серии, с ней Frictional Games показали себя талантливыми новаторами. Здесь же был сформирован их фирменный тактильный геймплей. Привычный point & click квест шведы перенесли в полное 3D и добавили возможность потрогать своими руками все окружающие предметы. Глядя на мир с привычного шутерного ракурса, герой честно повторял все движения вашей мыши: тянул на себя двери, тащил по полу ящики, крутил вентили — благодаря этим нехитрым действиям Frictional Games достигали феноменального эффекта присутствия.

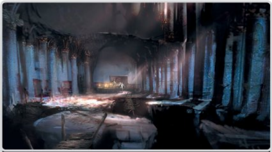
Такой подход замечательно подходил для взаимодействия с виртуальным пространством, но он категорически не сочетался с интенсивным экшеном. На десятой секунде поединка игроки путались в шнуре от мыши и категорически не могли нанести удар. Ко второй части боевую систему упразднили, отчего Penumbra тут же скукожилась до традиционного квеста с необычным управлением.

Выждав момент, Frictional Games вновь возвращаются к своей главной идее. Все мосты сожжены, Unknown — совершенно новая игра, Йенс первым делом развеивает все слухи: никакой связи с событиями Penumbra не будет.

Неудивительно — действие происходит в XVIII веке. Главный герой прибывает в таинственный замок, чтобы расследовать некий заговор, связанный с этим мрачным местом.

Когда речь зашла о сюжете, Йенс замолчал, а затем очень осторожно, взвешивая каждое слово, выдал: «*Заговоры. Алхимия. Таинственные замки. Громоздкие механизмы, которые удачно подходят для головоломок, основанных на физике. Это ключевые слова для Unknown*». Все это с равным успехом можно было разыграть и в классическом средневековье. Лишние 200 лет Frictional Games накидывают, что-

Факел заменит нам фонарь, а вместо ледоруба герой будет орудовать кинжалом.



На сегодня скриншотов из игры не существует — разработчики не приступают к моделированию, пока концепция не заработает в виде прототипа.

бы замок, в котором разворачиваются события, успел накопить богатую историю, следы разных эпох. Почему в таком случае не наши дни? Дело в том, что в 1789 году случилась Великая французская революция. В Европе накаляется обстановка, монархи, боясь лишиться трона, обостряют борьбу с инакомыслием. Каким-то образом главный герой будет связан с королевской семьей. Возможно, именно по их заказу он отправится расследовать тайну замка, чтобы выяснить, как тесно политика переплетается с мистикой.

Расслабленные мышки

Основная геймплейная задача — сделать действие более насыщенным, дать игрокам долгожданную свободу. Оставив неприкосновенным принцип максимальной интерактивности окружающего мира, Frictional Games делают уклон в сторону survival horror, увеличивают удельный вес экшена в игре.

Прежде всего речь идет о так называемых action-based puzzles, то есть головоломках на основе экшена. «*Мы не хотим отделять решение загадок от основного геймплея*, — говорит Йенс. — *Игрок у нас никогда не войдет в комнату и не увидит там какой-нибудь сейф, над которым будто висит надпись «потрать десять минут на то, чтобы меня открыть». Наши головоломки органично вписаны в основной процесс*». Проще говоря, пока вы гадаете над очередным пазлом, вам вполне могут настучать по голове.

Вот как это выглядит в игре: «*Представьте, что игрок отрывается от преследования и вдруг оказывается на краю пропасти. Он видит разведенный мост, который как-то надо опустить. Возможно, нужно сжечь веревку, удерживающую его. Или найти рычаг. Или перебить веревку стрелой! Или еще что-то сделать! И вот мост опускается, вы бежите по нему, запрыгиваете в комнату, закрываете дверь перед самым носом преследователя, заваливаете вход мебелью, но он вот-вот выбьет дверь, а второго выхода нет. Может, на полу стоит ящик — отодвиньте его и прыгайте в канализацию!*» — увлеченно размахивает руками Йенс.

Прямое столкновение всегда влечет за собой негативные последствия — разработчики явно стараются отбить желание драться. Если вы напали на стражника, он наверняка успеет вызвать подмогу. Поэтому расправляться с противниками нужно, избегая прямой конфронтации. В случае со стражником — уронить ему на голову люстру, например. Но если драки никак не избежать, остается полагаться на новую систему боя. Frictional до конца не определились с тем, какой именно она будет. Но совершенно точно, что это не примитивное закликивание и не размахивание мышью на манер Wii-нунчака. Один из рабочих вариантов: камера будет сфокусирована на противнике, что позволит четче отслеживать движения мыши и точнее сопоставлять их с ударами героя. Вам будет достаточно сделать движение в нужную сторону, а система сама «поймет», что имелось в виду.

Аналогичным образом изменится и фирменный тактильный геймплей — оперировать предметами станет гораздо проще. Например, если раньше вы хватали дверь посередине, открыть ее было очень сложно (учитывалась точка приложения силы); то же самое касалось вентилей и других объектов. Frictional Games поняли, что такая достоверность вредит игре. Теперь за какую бы часть предмета вы ни взялись, двигать его будет одинаково просто. Но это вовсе не значит, что физика как-то пострадает (например, тяжести тут надо поднимать, используя принцип рычага: вставить под ящик палку и надавить на нее).

Упрощению подверглось даже фундаментальное для любой игры действие — захлопывание двери. Четыре сотрудника Frictional Games ведут между собой ожесточенные споры, но есть шанс, что закрыть дверь получится «попсовым» двойным щелчком мыши! Йенс смущенно поясняет, что делается это исключительно для поддержания темпа игры.

Поскольку действие происходит в XVIII веке, от фонаря и любимой многими люминесцентной палочки придется отказаться — их место займут свечи и факел. На освещении по-прежнему крепко завязано несколько геймплейных моментов. Скажем, при помощи факела мы будем постепенно освещать комнату, зажигая свечи, — гораздо интереснее банального переключения рубильника. Новый движок поддерживает несколько динамических источников света (в Penumbra пересечение лучей двух прожекторов, как правило, приводило к резкому падению производительности), поэтому шведы могут позволить себе комнаты, освещенные множеством свечей. Есть и более простой способ иллюминации — распахнуть шторы

■■■

Пока высокобюджетный хоррор переживает некоторую стагнацию (см. Dead Space, **Silent Hill: Homecoming**), у шведов есть все шансы, чтобы показать, как и за счет чего нужно пугать игроков. Квесты вроде **Scratches** выступают все-таки в слишком узкоспециальном жанре, чтобы на их идеи кто-то обратил внимание. А вот Frictional Games, чьи игры на скриншотах часто принимают за шутеры, работают в очень правильном направлении. Как знать, может быть, кроме патентованного шведского дизайна, у их родной страны скоро появится новая статья экспорта. ■

Рекомендуется к просмотру

Frictional Games, конечно, оказались страшными киноманами и тут же назвали три фильма, которые вдохновили их на создание Unknown.

Другие (2001)

В викторианский особняк, где проживает вдова с двумя детьми, приезжают новые слуги — прежние пропали при невыясненных обстоятельствах. Двум служанкам и садовнику приходится свыкнуться со странным правилом — «*ни одна дверь не может быть открыта, пока не заперта предыдущая*». У детей аллергия на свет, поэтому все шторы должны быть плотно задернуты.

Утонченный, умный и очень хрупкий сверхъестественный триллер. Frictional Games восхищаются тем, как испанец Алехандро Аменабар, имея в качестве выразительных средств Николь Кидман, фантастического звукорежиссера и оператора, высекает искры на экране.

Сонная лощина (1999)

Новелла Вашингтона Ирвинга повествует о том, как жених богатой невесты жестоко подшутил над своим соперником-неудачником. Воспользовавшись слухом о Всаднике без головы, дюжий деревенский парень Бром ночью погнался на лошади за сельским учителем Икабодом, бросил в него тыквой, попал и выбил несчастного из седла. Тот решил, что это Всадник метнул в него свою голову, и, не выдержав потрясения, уехал из деревни. Шведов тут в первую очередь привлекает фирменная утрированная готика режиссера Тима Бартона.

Лабиринт фавна (2006)

Во время Второй мировой войны в Испании, где воцарился режим Франко, беременная вдова с десятилетней дочкой отправляется к новому главе семейства — капитану, командующему военным лагерем. Стараясь хоть как-то отвлечься от бесконечных расстрелов и пыток вокруг, девочка погружается в мир собственных фантазий. Вне всяких сомнений, главная удача Гильермо дель Торо (режиссер «Хроноса», «Блейда 2», обоих «Хеллбоев»).

Frictional Games хотят перенять у Гильермо дель Торо умение рассказывать жесткие, бескомпромиссные и полные непошлой морали сказки для взрослых.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый тактильный хоррор от авторов Penumbra — в старинном замке, при свечах и с переработанной боевой системой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

Игорь Асанов

ГОНОЧНЫЙ УИК-ЭНД
ТРИ ЭЛИТНЫХ АВТОСИМУЛЯТОРА

Должны признаться: когда на страницах журнала в пункте «жанр» указано «автосимулятор», мы почти всегда кривим душой. Хотя бы потому, что настоящие автосимуляторы редко издаются в красочных коробках и лежат в магазинах на полках с играми. То, что рецензируется на наших страницах, — это псевдохардкорные массовые автогонки. Заявления их разработчиков о беспрецедентном уровне реализма обычно служат лишь рекламой, призванной привлечь нужную аудиторию.

Трансляции «Формулы-1» смотрят миллионы человек, и сотни тысяч зрителей ведут охоту за билетами на этапы чемпионата мира. Кроме этого, в каждой развитой стране есть своя национальная культура автоспорта, которой отдают дань местные болельщики. В США, к примеру, обычным делом считается поход всей семьей на этап суперпопулярного чемпионата **NASCAR**. За счет болельщиков живут не только организаторы гонок. Основной бюджет автодромов и команд формирует реклама, сегодня она почти неотделима от образа команды и гонщика (все помнят, какую марку сигарет предпочитает команда «Феррари»?). Автопроизводители увеличивают за счет гонок продажи своих машин. И не важно, что автомобиль, выигрывающий заезд, похож на серийный разве что эмблемой на капоте. Главное — марка становится носителем определенного имиджа, а цвет гоночной машины — популярным. Почему большая часть сходящих с конвейера «Субару-Импрез» окрашены в ярко-синий? Только потому, что в точно такой раскраске много лет выступает команда «Субару» в чемпионате мира по ралли.

Примерно то же самое происходит и с играми — еще одной индустрией, зарабатывающей на интересе к автогонкам. Многие хотят сесть за руль дорогущей машины, которую никогда не смогут купить в реальной жизни, управлять ей, не отрываясь от экрана, и разбить вдребезги при первой возможности. Поэтому гоночные симуляторы стали одним из первых жанров, доступных на домашних платформах (**REVS**, 1984), а лицензированные автомобили появились в гонках раньше, чем вид от первого лица в шутерах (**Test Drive**, 1989).

Нынешние серьезные лицензированные автогонки в большинстве своем бесконечно далеки от реальности. Проехать круглосуточный «Ле-Ман» без единой дозаправки и смены шин? Тормозить «в пол» за десять метров до поворота и не оказаться на обочине? Выбить соперника с трассы на скорости 300 км/ч и выиграть гонку? Все эти условности характерны для гоночных игр, а рекомендация очередного автачемпиона на обложке — всего лишь маркетинговый трюк. Автосимулятор — это пропуск в доступную простому зрителю часть индустрии. Узнаваемые машины в рекламных раскрасках, слегка похожие трассы и возможность вручную переключать передачи. Но итог «путешествия» всегда одинаков — несколько часов сидения перед монитором, десяток пройденных чемпионатов, вспотевшие руки и расфокусированный от постоянного напряжения взгляд. Это и есть «фактор удовольствия» большинства современных гонок, который многие разработчики (см. любую игру серии **Gran Turismo**, для прохождения которой нужен не один десяток часов) доводят до абсурда.

Наш сегодняшний материал мы посвящаем совсем другим автосимуляторам. Их цель — максимально достоверное воспроизведение самого процесса езды при отсутствии всего лишнего. Это независимые проекты, которые распространяются силами самих разработчиков. Симуляторы, в которых не нужно проходить десятичасовую «карьеру», чтобы открыть доступ к самой быстрой машине. Основная функция игрока в них — не возиться с менеджментом команды, не отвлекаться на выдуманные сложности, а получать удовольствие от прохождения каждого сантиметра трассы. Все они ориентированы на гонки с реальными соперниками в онлайне. Но самое главное — именно они, а вовсе не яркие коммерческие блокбастеры чаще всего попадают в руки реальных гонщиков, использующих симуляторы для тренировок. ■

Из игр, попадающих на страницы нашего журнала, ближе остальных к симуляции автогонок приближаются разве что продукты SimBin (на скриншоте — GTR Evolution).

Настоящий корпус и симуляторная начинка — такое сочетание часто используется командами в развлекательных и тренировочных целях.

LIVE FOR SPEED

ЖАНР: АСКЕТИЧНЫЙ АВТОСИМУЛЯТОР
РАЗРАБОТЧИК: LFS TEAM
САЙТ: WWW.LIVEFORSPEED.COM

Live for Speed по праву может считаться одним из первых независимых симуляторов (ранняя тестовая версия появилась еще в 2002 году). К тому же он еще и самый популярный. По словам разработчиков, с которыми мы связались во время подготовки этого материала, количество зарегистрированных аккаунтов близко к 250 тыс. Что для shareware-проекта — весьма сильный результат. Скачать полную версию Live for Speed, содержащую три машины и три конфигурации одной трассы, можно прямо с официального сайта, полный набор обойдется в €24.

Симулятор разрабатывается командой всего из трех человек, и, как часто бывает, это накладывает свои ограничения. Вышедшая в 2005 году новая версия S2 (Stage 2 — вторая стадия), несмотря на регулярные обновления, выглядит, мягко говоря, аскетично. Аскетизм — это вообще фирменный стиль Live for Speed. Игра всем своим видом заявляет, что настоящий симулятор должен выглядеть строго и функционально, как интерьер гоночного автомобиля. Согласиться с этой точкой зрения можно, но, когда подконтрольный вам мощный спорткар звуком двигателя напоминает аккорды MIDI-синтезатора, ощущение достоверности происходящего (критически важное для симулятора) улетучивается моментально.

Среди поклонников бытует мнение, что главные козыри Live for Speed — уникальная физическая модель и мультиплеер. А все остальное — это так, бесплатное приложение. Физика тут и правда уникальна. В первую очередь тем, что, в отличие от конкурентов, не опирается на заранее заданные параметры — движок просчитывает поведение автомобиля в соответсвии с законами Ньютона. В реальном времени обрабатывается аэродинамика (влияние ветра на управляемость тоже берется в расчет), температура и коэффицент сцепления шин, работа подвески и многое другое. Благодаря такому детальному подходу авто в Live for Speed управляются довольно непривычно — кажется, что машина слишком «воздушная», что она вот-вот пойдет в занос. Это и делает Live For Speed самым любимым симулятором у поклонников дрифта (езды в управляемом заносе), презирающих «рельсовую» физику игр **SimBin**.

Live for Speed — чемпион по моделированию нестандартных ситуаций. Никогда не известно, что произойдет, если дернуть руль формульного болида на максимальной скорости или попробовать на нем же выполнить «полицейский разворот». Именно поэтому даже простая тренировка тут никогда не превращается в примитивное заучивание точек торможения. Сама физическая модель подсказывает вам десятки вариантов выхода из каждой ситуации — совсем как в жизни. Затормозили слишком поздно? Не смертельно, можно еще попробовать вписаться в поворот, пустив заднюю ось в легкий занос. Ощущение того, что ваши действия никогда не введут игру в ступор, что вы никогда не упретесь лбом в абсурдные ограничения движка, — самое главное, что можно почувствовать, играя в Live for Speed.

Многим поведение машин кажется слишком «ватным», из-за чего игра воспринимается скорее как любопытный физический эксперимент, чем симуляция реальности. С реальностью в Live for Speed до недавнего времени было вообще плохо. Все трассы (кроме стандартных кольцевых автодромов, есть еще грунтовый участок для кросса и полоса для дрэг-рейсинга) — вымышленные, машины — тоже.

Но сейчас ситуация потихоньку меняется, автопроизводители начинают проявлять интерес к проекту, а разработчики собирают данные для постройки первой реальной трассы. В ближайших планах — избавление от статуса альфа-версии. Жизненный путь Live for Speed включает в себя ровно три стадии, после чего авторы намерены заморозить разработку или отдать проект на попечение комьюнити. Так что ловите момент – демоверсия ждет вас на нашем DVD. ■

Скромная картинка не должна смущать в Live for Speed, здесь главное — физика и онлайновые возможности.

Поэтому звук и общий уровень эргономики в LFS явно пришел из эпохи первых «Пентиумов».

ЖАНР: АВТОСИМУЛЯТОР С ОТКРЫТОЙ АРХИТЕКТУРОЙ
РАЗРАБОТЧИК: IMAGE SPACE INCORPORATED
САЙТ: WWW.RFACTOR.NET
КОМЬЮНИТИ-ЦЕНТР: WWW.RFACTORCENTRAL.COM

rFACTOR

rFactor с самого начала был создан для нужд фанатского комьюнити, которому вручили современный движок и полный инструментарий для работы с ним. Этот симулятор целиком ориентирован на пользовательский контент, что вполне соответствует его изначальному девизу «Customize. Control. Connect» («Настраивай. Контролируй. Соединяйся»). Спустя три года после релиза первой версии (в отличие от LFS Team, разработчики rFactor избавили пользователей от различных «альф») можно сказать, что концепция себя оправдала. Главный комьюнити-ресурс ***www.rfactorcentral.com*** обновляется чуть ли не ежечасно и содержит десятки отличных модификаций на любой вкус: сделанные с нуля трассы, новые машины — от раллийных до кузовов, прототипов и открытых «формул». Последних явно больше — родословная обязывает. rFactor — разработка небезызвестной студии **ISI**, в 2000-х они отвечали за PC-версии гоночных симуляторов **EA Sports** (серия F1 200x), вокруг которых в свое время собрался костяк сообщества.

rFactor распространяется по той же схеме, что и Live for Speed, — на официальном сайте можно скачать полный клиент игры, но до покупки и активации (€34,99) там будет доступна только пара машин и одна трасса «Нюрбургринг». Кроме того, в активе у rFactor есть еще несколько настоящих «формульных» автодромов (Сильверстоун, Монреаль, Барселона, Монца и Шанхай), официальный болид **F1 BMW Sauber**, несколько автомобилей марки **Panoz** и моды, моды, моды...

Собственно, без установки модификаций играть в rFactor в онлайне практически бессмысленно. На различных серверах устраивают чемпионаты по «Формуле-1», кузовным, GT и овальным гонкам. Движок игры (используемый также в последних симуляторах студии SimBin) прекрасно справляется с любым типом автомобилей, кроме разве что раллийных. Езда по покрытиям, отличным от асфальта, дается rFactor куда хуже.

Из всей тройки rFactor — самый легкий в освоении, хотя комплект «руль + педали» для нормальной игры вам все-таки понадобится. Логичный интерфейс позволяет легко выбрать нужный класс машин или модификацию, задать настройки сложности (имеется масса опций — от коробки-автомата до помощи при торможении) и указать количество соперников. Если вы до этого не играли в симуляторы, то лучше потренироваться с ботами, прежде чем выезжать в онлайн.

В rFactor удобно практически все. Для тех, кто знаком с играми от SimBin, физическая модель не потребует привыкания (движок, напоминаем, общий), разве что «езды по рельсам» здесь гораздо меньше, да и ошибки rFactor прощает не так охотно. Хотя все зависит от конкретного мода — есть и очень простые в освоении машины типа маленьких переднеприводных Renault Clio.

Тонкостей вроде честной симуляции ветра и аэродинамики в rFactor нет, зато все, что есть, работает идеально. Достоверность местной физической модели неоднократно проверялась реальными пилотами (которые привлекаются на этапе разработки многими модмейкерами), в последний раз это сделал действующий чемпион F1 Кими Райкконен, который протестировал мод **FSONE 2007** в ходе промоушена Гран-при Абу-Даби.

Что касается перспектив дальнейшего развития rFactor, то они пока самые радужные. Еще в прошлом году ISI продемонстрировали публике видео, в котором пара болидов BMW Sauber вздымала тучи водных брызг над малазийским автодромом «Сепанг». Стало ясно, что погодные эффекты — первое, что добавят в ближайшем масштабном обновлении. Будет ли это очередной патч или полностью новая версия с индексом 2.0 — пока неизвестно, но мы ставим на второй вариант. На вопрос «когда?» разработчики пока не готовы отвечать, но даже сегодня, безо всяких погодных эффектов, rFactor — игра, которую необходимо увидеть любому, кто считает себя поклонником автосимуляторов. ■

Моды на тему «Формулы-1» — одна из главных причин, чтобы выбрать rFactor...

...но и всякой экзотики тут тоже хватает.

iRACING

ЖАНР: АВТОСИМУЛЯТОР/ОНЛАЙН-СЕРВИС
РАЗРАБОТЧИК: IRACING.COM
САЙТ: WWW.IRACING.COM

iRacing — не новый революционный продукт от Стива Джобса и Apple California, как можно было подумать, а... новый революционный проект Дэвида Кэммера. Кэммер — фигура легендарная. Он стоял у истоков **Papyrus** — студии, которая ответственна за самые первые автосимуляторы для PC (**Indianapolis 500: The Simulation** и **IndyCar Racing**). Она же выпустила несколько важнейших для жанра проектов, в числе которых **Grand Prix Legends** и **NASCAR Racing 2003**. После релиза последнего в 2003 году **Sierra** распустила Papyrus, но бывшие сотрудники, прихватив с собой технологию, не сидят сложа руки.

Их новый симулятор, бывший вплоть до летнего релиза объектом постоянных слухов и сомнений, до сих пор остается для большинства поклонников жанра терра инкогнита. Многих отталкивает необычная модель распространения iRacing. Отчасти она напоминает MMORPG — у симулятора даже нет демоверсии, не нужно скачивать и активировать какие-то файлы. iRacing — это онлайн-сервис (включающий в себя социальную сеть ***www.iracingworld.com***), на который можно оформить подписку. Базовый пакет сроком на один месяц стоит $20, и за эти деньги к вам на компьютер установится клиент в минимальной комплектации — с двумя машинами и семью трассами. Запуск и настройка симулятора происходит через сайт, что автоматически исключает возможность игры с ботами в офлайне. iRacing — целиком и полностью интернет-проект, и чтобы изучить все его возможности, двадцатидолларовой подписки будет явно недостаточно. Полугодовой пакет стоит уже $90, а дополнительные трассы и машины (сюрприз!) покупаются за отдельную плату.

iRacing — это в первую очередь непревзойденный уровень качества (спасибо дорогостоящей технологии лазерного сканирования). Трассы и машины выглядят так, как будто сошли с фотографии, — тут даже староватый движок от NASCAR Racing 2003 почти не выдает свой возраст.

Но больше всего iRacing впечатляет, когда вы выжимаете сцепление и выезжаете на трассу. Серьезность симулятора становится очевидной с первых же секунд — здесь даже нельзя переключать угол обзора (есть только вид из кабины). Именно с этого ракурса лучше всего видны те результаты, которых достигли разработчики. Физика iRacing разработана с нуля и совсем не напоминает неуклюжего предшественника NASCAR Racing 2003. Практически идеально чувствуется работа резины (здесь и близко нет «воздушности» LFS и линейности rFactor) и подвески — особенно удались вертикальные ускорения и раскачка на неровностях. Даже просто глядя в монитор и сжимая в руках руль, можно почувствовать и предугадать реакцию машины на дорогу и управление. В реальности для этого задействован еще и вестибулярный аппарат, но, имея в активе какой-нибудь имитатор перегрузок, iRacing вполне мог бы стать настоящим тренажером для гонщиков. Что уже и происходит: недавно разработчики заключили соглашение о партнерстве с американским **Star Mazda Championship,** пилоты которого будут пользоваться симулятором для тренировок. Соответствующая машина под названием Formula Mazda в iRacing уже имеется, а вскоре обещают добавить и болиды овальной серии NASCAR. Свой аккаунт в iRacing, по слухам, имеет даже формульный экс-чемпион Жак Вильнев.

Беда iRacing не только в его ярко выраженной «элитарности», но и в том, что ее авторы интересуются только автоспортом Америки. Большинство трасс и машин в iRacing — американские (есть как дорожные трассы, так и овалы), а европейский автоспорт не представлен почти никак. Если разработчики перестанут замыкаться на родном континенте и предпримут шаги навстречу европейским покупателям, iRacing может составить серьезную конкуренцию Live for Speed и rFactor. ■

Благодаря точнейшему моделированию трасс и техники iRacing выгодно отличается от конкурентов.

Но учтите — трассы и техника тут в основном американские.

Во что **поиграть** в этом **месяце**

Вы, наверное, и так уже все знаете. **Fallout 3**. Главная. Ролевая. Игра. Этого. Года. Если у вас нет стойкой аллергии на **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, то в Fallout 3 просто необходимо сыграть. Здесь есть все, за что вообще можно любить компьютерные игры: мутанты, джаз и свобода. Это, безусловно, не классический Fallout, который ждали ортодоксальные сектанты. Это и правда «Oblivion с пушками» — **Bethesda Game Studios** по-другому не умеют. Здесь дурацкая анимация и кривой AI. Но все это меркнет в тот момент, когда за вами захлопнется дверь Убежища 101, а перед глазами, сначала в расфокусе, а потом четко, материализуется разрушенный Washington DC. Если бы меня попросили привести исчерпывающую цитату из нашей шестистраничной рецензии, я выбрал бы одно предложение: *«Fallout 3 — это круто»*.

Единственная игра, которая могла бы отвлечь вас от расстрела мутантов под Эллу Фитцжеральд, — это, конечно, **GTA 4**. Но она очень удачно задерживается. На тот момент, когда мы подписали нашу огромную оду **Rockstar Games** в печать, выяснилось, что PC-релиз перенесен на начало декабря. Это действительно кстати — к этому времени вы как раз успеете закончить с Fallout 3.

И, наконец, **Far Cry 2**. Проект, который очень сложно порекомендовать всем, кто играет в игры, чтобы получить удовольствие. Far Cry 2 — это такой затейливый жанровый эксперимент, который интересно рассматривать с жанровых, индустриальных, культурных и каких угодно позиций. Но играть довольно тяжело. Ubisoft Montreal спотыкаются обо все возможные геймдизайнерские грабли, но это не мешает им рисовать пейзажи с обложки журнала National Geographic и моделировать самый убедительный огонь в истории шутеров. Far Cry 2 обязательно нужно посмотреть. Хотя бы для того, чтобы знать, что такие игры вообще бывают.

Ну и наша традиционная рубрика «не пропустите». В ней сегодня выступает **World of Goo** — инди-головоломка, любимец прессы, призер прошлогоднего Independent Games Festival. Игра про то, как суетливые черные комки возводят сами из себя неустойчивые конструкции. Ближайший культурный ориентир для World of Goo — кинофильм Тима Бартона «Чарли и шоколадная фабрика». Это такая красивая, ловко придуманная и экстравагантная ода нетвердым поверхностям и гнущимся материалам. Не проходите мимо.

Олег Ставицкий, редактор

RHIANNON: CURSE OF THE FOUR BRANCHES

■ **Жанр:** инди-квест ■ **Издатель:** Got Game Entertainment
■ **Разработчик:** Arberth Studios ■ **Мультиплеер:** отсутствует
■ **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео

Rhiannon: Curse of the Four Branches — это независимый бюджетный хоррор-квест, местами до боли напоминающий **Scratches**. Сюжетная завязка практически идентична: мы приезжаем в заброшенный дом, где почти сразу же обнаруживаются пугающие голоса, призраки прошлого и прочая дьявольщина. Правда, в основе всего этого лежит древневаллийский эпос Мабиногион, а не творчество Г.Ф. Лавкрафта.

Пугают нас проверенным способом: исследование жутковатого вида пустых комнат прерывается какими-то кошмарными криками, шорохами и прочей мистикой. Во всем этом без труда угадывается не только Scratches, но и творчество знаменитого Джонатана Боукса, включающее серию **Dark Fall**, **Barrow Hill: Curse of the Ancient Circle** и **The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure**. Тут можно бы упрекнуть разработчиков в использовании заезженного сеттинга, но делать мы этого не станем. Во-первых, авторы Rhiannon, Arberth Studios, работают в Западном Уэльсе, то есть на родине тех самых древневаллийских и кельтских легенд, которыми вдохновляется Джонатан Боукс. И ставить им в вину увлечение страшными кельтскими сказками на ночь все-таки удар ниже пояса — это все равно что обвинять хор им. Пятницкого в излишнем количестве русских народных песен в репертуаре.

Во-вторых, в этом стыдно признаваться, но мы снова попадаемся на все эти старые, давно знакомые способы доведения игрока до истерики. Когда в совершенно пустом доме вдруг грустно заплачет пианино, из ниоткуда доносятся голоса, не сулящие ничего хорошего, а на двери или на запотевшем зеркале вдруг проявятся лаконичные надписи неизвестного происхождения, впору бежать за успокоительным.

Изрядное количество клонированных пазлов, без которых не обходится ни один подобный проект (мы опять чиним электричество, разводим огонь, вставляем лампочки и бесконечно что-то с чем-то смешиваем согласно найденному рецепту), компенсируется парой фирменных находок Arberth Studios. Многие загадки тут, например, построены на теории, согласно которой вода может отражать не только слова, но и эмоции, и даже их цвет (!).

В итоге несмотря на то, что механика игры как две капли похожа на десяток игр того же толка, мы вынуждены признать — ее, механику, еще рано сдавать в утиль. Но скоро все-таки придется: честно говоря, хочется уже чего-нибудь нового. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

STRONG BAD'S COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE
EPISODE 3: BADDEST OF THE BANDS

- **Жанр:** приключения бунтующих рокеров
- **Издатель/разработчик:** Telltale Games ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 800 МГц (1,5 ГГц), 256 (512) Мб, 128 (256) Мб видео

Третий эпизод ежемесячного квеста **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**, сделанного по канонам adult-мультипликации, вызывает противоречивые эмоции. Разработчики уверенно держат марку, но ощущение новизны давно прошло, а бесконечные самоповторы просто-напросто утомляют.

Если вы уже забыли, кто такой Strong Bad, напоминаем: это злыдень в красной маске, любящий цинично отвечать на e-mail поклонников, играть в DOS-игры, а также издеваться над всеми подряд. Его ближайшие соратники — огромное квадратное нечто, девушка-вермишель, пятнистый утюг и прочие порождения бурной фантазии авторов. По содержанию это — злобно высмеивающий поп-культуру «мультсериал для взрослых», по форме — классический point & click квест.

Начинается третья серия печально: у главного героя ломается его любимая Fun Machine (так он называет NES). А синий пучеглазый уродец, как назло единственный адекватный ремонтник, требует за починку ценности «большой куш». Как можно понять из названия эпизода, выход находится сразу — битва музыкальных групп. Мир игры соответствующе изменился: толстый зануда Strong Sad, оказывается, слушает такой же занудный брит-поп, а Strong Bad признается в любви к дьявольски похожей на Twisted Sister глэм-метал группе Limozeen (такие ребята с дикого вида гитарами и блондинистыми париками; в мультфильме их играют создатели сериала и их друзья). Идею для обложки своего первого альбома он берет как раз у нее: оголенная блондинка на горящей машине с мечом в руке, на переднем плане — динозавр. Только у Strong Bad вместо девушки — тот самый пятнистый утюг в бикини, а динозавр сделан из розового плюша.

Бесноватый настрой проявляется во всем. В видеомагнитофоне героя стоит кассета с депрессивным rockumentary (документальный фильм об истории рок-группы) с названием «Left-Shift-Alt-Delete», а пародии на музыкальные клише идут сплошным потоком. Визуальный стиль ожидаемо безумный — угловатые герои, мир из сплошных градиентных заливок.

К сожалению, все это уже не так увлекательно. Повторяющиеся персонажи и локации нормально смотрятся в мультфильме, но в игре приелись донельзя. Стиль, конечно, выдержан идеально, но если разработчики хотят удержать нас у мониторов еще хоть какое-то время, им однозначно нужно придумать что-то новое. — *Александр Чепелев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

BUILDING & CO: YOU ARE THE ARCHITECT!

- **Жанр:** тайкун ■ **Издатель/разработчик:** Playlogic/Creative Patterns
- **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (2) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео

Все тайкуны можно разделить на две категории: хорошие и бюджетные. Так уж вышло, что все, во что в жанре за последние лет пять вообще можно было играть, — проекты вполне себе дорогие (см. **RollerCoaster Tycoon 3**, **Hospital Tycoon**, **Thrillville: Off the Rails**), так что если на страницах кратких обзоров что и мелькает, то почти наверняка это очередной **Prison Tycoon**. В этом смысле **Building & Co** — приятное исключение.

Этот тайкун посвящен строительству отдельных зданий. Сперва нужно заложить фундамент, провести электричество на строительную площадку, поставить бытовки. Затем нанять ~~гастарбайтеров~~ персонал — в основном представлен непосредственно строителями разных специализаций. Дальше вы задаете «очертания» будущего архитектурного шедевра, этаж за этажом проектируя здание. Весь этот процесс увлекает не на шутку — хочется пробовать все новые и новые варианты дизайна, давая волю своему внутреннему архитектору.

Беда в том, что технически игра исполнена, прямо скажем, отвратительно. Невнятный звук, замыленная графика столетней выдержки. Но имейте в виду: если сумеете смириться со всем этим, рискуете уйти в «небоскребный бизнес» с головой. — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

THE GUILD 2: VENICE

- **Жанр:** симулятор средневекового бытия ■ **Издатель/разработчик:** JoWooD/Trine Game Studios ■ **Мультиплеер:** отсутствует
- **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 64 (128) Мб видео

Замечательная немецкая стратегия **The Guild 2** появилась на свет покалеченной. В играбельный вид ее привел только первый аддон, **Pirates of the European Seas**, — вылеты, зависания раз в пять минут и убитые сохранения остались, казалось бы, в прошлом.

На **Venice** мы возлагали большие надежды. От разработчиков требовалось — не трогать программный код, пока все работает, ну и точечно доработать некоторые аспекты оригинала. Увы, индийцы из **Trine Game Studios** (разработчик оригинала, **4Head Studios**, по-видимому, больше не у дел) провалились по всем пунктам. Во-первых, можете пускать ностальгическую слезу: **The Guild 2** снова вылетает, зависает и тормозит на топовых конфигурациях.

Во-вторых, новшеств кот наплакал. Venice предлагает четыре новые карты Венеции. При этом все старые у нас отобрали. Новые здания никакого разнообразия в игру не привносят, а старые, которые, как думалось авторам, они перерисовали в венецианском стиле, пугают своей неказистостью. В остальном перед нами — в точности та же самая игра. Не совсем понятно, что разработчики делали все эти полтора года. Venice при таком раскладе даже на патч не тянет — кому нужна заплатка, которая только портит игру? — *Илья Янович*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.5

Grand Theft Auto IV

ЖАНР GTA 4.0

Издатель
Rockstar Games
Разработчик
Rockstar North
Похожесть
Серия GTA
Мультиплеер
■ Интернет
■ Локальная сеть
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.gta4.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Quad 2,4 ГГц, 2,5 Гб, 512 Мб видео

Георгий Курган

Серию **Grand Theft Auto** можно сравнить с ураганом, цунами и любым другим стихийным бедствием. И речь даже не о разрушительной силе. Мы говорим о неизбежности. Все знают, что новая часть GTA рано или поздно случится. Все знают, какой она будет (хотя **Rockstar** традиционно хранят подробности в тайне), все знают, сколько шуму она наделает. Никто не сомневается — Rockstar не разочарует.

GTA — это совершенно особый культурный феномен, которому уже давно тесно в рамках нашей индустрии. На ее основе проводят исследование о влиянии насилия в играх на психику, она то и дело становится центром скандалов, ее упоминают на телешоу, в кино и газетах. Человек может быть бесконечно далек от интерактивных развлечений, но про GTA слышал наверняка. Мэр Нью-Йорка возмущался сходством между подшефным ему городом и Liberty City. Гаитянская диаспора подала в суд за призыв к геноциду их народа, который якобы содержится в **Vice City**. А уж какой шум был вокруг Hot Coffee (мод, позволяющий открыть сексуальную мини-игру в **GTA: San Andreas**), вы, должно быть, и сами помните.

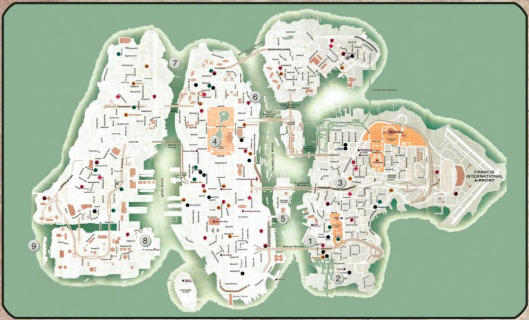
Все это происходит потому, что в Rockstar нащупали болезненный нерв современного общества и методично, с видимым удовольствием тычут в него иголкой. В их играх можно устроить полный, абсолютный беспредел в рамках отдельно взятого города (а в случае с San Andreas — и целого штата). Эта формула остается неизменной уже больше десяти лет. Изначально, кроме нее, ничего, собственно, не было. Первые две Grand Theft Auto — плоские top-down экшены, где вы взирали на происходящее сверху. Там был человек посреди незнакомого города. Была цель — заработать много денег в кратчайшие сроки. И был пистолет. Что логичнее всего сделать в этой ситуации? Правильно — убить как можно больше людей и забрать их деньги. До кучи — нарушить все мыслимые правила дорожного движения на угнанной машине и сжечь все, что горит, чтобы было не скучно. Именно этим мы и занимались в Grand Theft Auto 1-2 (а также в **GTA: London 1969**).

Все изменилось с появлением **Grand Theft Auto 3** — Rockstar перенесла свой фирменный геймплей в 3D. Семь лет назад игра, где вы, один в трехмерном городе, могли прыгнуть в любую машину и, сшибая почтовые ящики, укатить за горизонт, произвела эффект культурной революции. Здесь же появились мафиози, в машинах которых играла оперная музыка, японки-садомазохистки, радиостан-

Технология Euphoria в действии: у раненого полицейскогоподкашиваются ноги.

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО LIBERTY CITY

Перед вами — карта Liberty City, цифрами на которой отмечены самые интересные достопримечательности. Виртуальные туристы — спешите видеть!



1 — Hove Beach. Маленький кусочек Восточной Европы в США! Гостеприимные эмигранты всегда рады вам! Не пропустите местные достопримечательности: бар Comrades, кабаре «Перестройка», а также рыбный ресторан дедушки Хайма.

2 — Funland. Парк аттракционов давно закрыт, но это не мешает вам весело провести время! Приезжайте сюда на мотоцикле и оторвитесь на американских горках!

3 — Hot Coffee Shop. Горячий кофе, приветливые продавцы и всегда отличное настроение... не для вас. Внутрь магазина не пускают, но ветераны San Andreas оценят юмор.

4 — Эта скульптура одновременно напоминает уменьшенную копию вашингтонского монумента и... кое-что из области мужской анатомии.

5 — Заброшенная психиатрическая больница. Говорят, духи умалишенных до сих пор бродят здесь ночами. Спешите видеть!

6 — Только в этом полицейском участке можно посетить уникальный аттракцион: полет на настоящем боевом вертолете! Самовывоз. Обязательное условие: следить, чтобы охрана смотрела в другую сторону.

7 — Здесь, на камне прямо посреди воды, отчаянный мужчина упражняется в медитации. Отличная мишень для обладателя снайперской винтовки!

8 — Нарушили закон? Поздравляем! Только сегодня и только у нас — уникальная экскурсия для всех преступников в исправительной колонии! Срок посещения экспозиции варьируется в зависимости от предписания суда.

9 — Затонувший корабль — уникальное место для романтических свиданий. Незабываемый вид ржавеющих переборок и осыпающегося корпуса не даст вам заснуть!

Проклятье, я так и не оформил ОСАГО!

ции, где обсуждались права карликов и проблемы пчел-убийц. В Rockstar смеялись надо всем, включая всеобщее помешательство на технологиях: разговоры то и дело заходили об интернет-сайтах, доставке товаров на дом и новых компьютерных играх.

Затем была **GTA: Vice City**, где разработчики показали себя мастерами стилизации. Vice City — это 80-е во всей красе: Майами, пальмы, гавайские рубашки, идиотские прически, люрекс, неон, кокаин, Майкл Джексон и Мадонна — все символы эпохи на месте.

Но окончательно вектор развития серии был задан в San Andreas. GTA превратилась в кривое зеркало, в котором отражалась «одноэтажная» Америка. Грязные халупы черных гетто, накуренные афроамериканцы, разборки между бандами — все это было только началом истории. Дальше — больше: ленивые полицейские в кафе, жующие пончики и рассуждающие, как бы им получить очередную взятку, ожиревшие туристы с фотокамерами в Лас-Вентурасе (он же — Лас-Вегас), вьетнамская мафия, стареющие хиппи и правительственные заговоры. Это был занимательный экскурс в мир американских стереотипов. Плюс, конечно, шутки на радио, издевательская реклама (*«Вчера я напился пивом «Лесоруб», помочился на стены в квартире, нагадил в собственном шкафу — отлично провел вечер!»*) и много чего еще.

Гудбай, Америка!

И вот, четыре года спустя, четвертая часть. Rockstar сделала неожиданный ход и выбрала в качестве пародируемой субкультуры... русских эмигрантов. То, что главный герой — выходец из Восточной Европы, было известно чуть ли не с самого начала, но конечный результат превзошел все наши ожидания.

«Русская тема» в GTA 4 раскрыта полнее, чем в какой бы то ни было игре. Нико Белич — серб, но это не играет никакой роли. Действие стартует в Hove Beach, районе, которому в реальном Нью-Йорке соответствует Брайтон-бич. Это местность, где селятся практически все русскоговорящие эмигранты, приезжающие в Нью-Йорк. В Rockstar, с присущей им дотошностью, воссоздали Брайтон практически до мельчайших подробностей. В «Видеомании» был не один сюжет на эту тему, но мы на всякий случай повторимся: Хоув-бич — это такое подмосковное Бутово, где некоторые жители почему-то говорят по-английски. Их меньшинство. В остальном — картина, знакомая любому из нас: по улицам ходят небритые мужики с газетами, озлобленные тетки в пуховиках орут на кого-то по мобильным телефонам, а стоит натолкнуться на случайного прохожего, как вас обложат трехэтажным русским матом. Картину дополняют магазины с очаровательными названиями вроде «Глазник» или «Книги, финансовые услуги» (в последнем по сюжету располагается порностудия), а также милый бутик «Новинки последней моды», в котором женщина с тяжелым русским акцентом предложит вам спортивные штаны и шапку-ушанку.

Но самое главное — вся эта абсурдная, казалось бы, картина взята разработчиками не из головы: в Брайтон-бич все выглядит примерно так же. Весь этот спектакль разыгран по большому счету для нас с вами, русскоговорящих игроков. Для всех прочих вывески и случайные разговоры так и останутся малопонятной экзотикой, и только мы можем оценить глубину и тщательность, с которой авторы воссоздают постперестроечный колорит.

Hove Beach занимает от силы десятую часть территории Liberty City. Город окончательно стал братом-близнецом Нью-Йорка. Жители больше не шатаются по улицам безо всякой цели, они достоверно изображают повседневную жизнедеятельность: читают газеты, покупают хот-доги, задумчиво курят, облокотившись о перила. Причем в каждом районе, как и положено, свои обитатели: в еврейском квартале степенно расхаживают бородатые хасиды, в гетто ошиваются латинос, в парках совершают утренние пробежки любители здорового образа жизни, а на Таймс-сквер спешат по своим делам бизнесмены.

И как будто этого мало, разработчики оживляют свой мир триллионом деталей: на пристани играют саксофонисты, небритые таксисты (да, теперь в GTA можно не только ездить за рулем самому, но и ловить такси) слушают джаз,

«Мы поселились в одной из русских колоний Нью-Йорка. [...] У нас свои магазины, прачечные, химчистки, фотоателье, экскурсионное бюро. Свои таксисты, миллионеры, религиозные деятели, алкоголики, гангстеры и проститутки». — Сергей Довлатов, «Ремесло».

VLADIVOSTOK FM

Среди прочих замечательных радиостанций в GTA 4 есть и русскоязычная волна. Там ставят песни Виктора Цоя, группы «Ленинград» и «Сплин», а диджеем работает Руслана, украинская певица, победительница конкурса «Евровидение-2004». Специально для «Игромании» Руслана рассказала о том, как ей работалось в Rockstar.

[Игромания]: Нас, конечно, в первую очередь интересует история — как все происходило?

[Руслана]: Я вообще не сильно игрок и слабо представляла себе, что же такое GTA 4, когда мне позвонили ребята из Rockstar. Я неделю провела в Нью-Йорке, мы были в офисе, где они создавали игру. Они дали мне свою версию сценария, я потом что-то там подкорректировала и, когда записывалась, наверное, провела рекордное количество времени в студии, устал даже звукорежиссер. Я попала в эту креативную среду, и мне было весело, я говорила: «Берегите тушканчиков, они вымирают!», какие-то глупости, в общем, морозила. Они и просили пороть какую-нибудь чушь. Мы провели вместе 18 часов нон-стоп! Это было здорово и очень весело. Парень, который креативил эти тексты, я к нему зашла, а у него стол в форме гроба. То есть видно, что у этих людей какой-то свой lifestyle и они хорошо делают свою работу. Мне очень понравилось, я нигде больше такого подхода не видела. Вот когда мы научимся подходить с таким размахом ко всему, тогда и у нас появятся такие амбициозные проекты.

Наверное, лучшего проекта по креативу в моей жизни не было. Нигде невозможно так оторваться, даже если бы я вещала на собственном сайте, я бы не смогла позволить себе столько хулиганства, сколько я позволила в этой игре. Я сказала даже такое, что, я надеюсь, мои соотечественники не услышат, — охарактеризовала политику Украины. Уже слабо помню, что тогда говорила, но я оставила себе на память сценарий. Когда приехала на Украину, показала его нашим, а они меня спросили: «Ты что, это все действительно произнесла? О боже, нас посадят!».

[Игромания]: А расскажи, как ты вообще во все это вникала и понимала, что за игра перед тобой?

[Руслана]: О, они довольно долго пропитывали меня самой атмосферой, все должно было быть по-настоящему. Очень много внимания уделялось эмоциям. Что особенно запомнилось, так это то, как мы отбирали музыку. Они дали список и спросили: «Кого ты знаешь из этих ребят? Потому что мы-то никого из них не знаем». Я уже и не помню, кого я там выбрала... Прошло-то уже больше года, мы записывались в июле 2007-го. Они просили комментировать каждую из групп в эфире и хотели как можно более естественную реакцию на каждую из них и больше эпатажа. А ещё им очень нравилось, что на английском я говорю с акцентом. Специально просили, чтобы я его не скрывала.

[Игромания]: Кстати, а не возникло вопроса, почему радио-то называется Vladivostok?

[Руслана]: А я и не знаю, наверное, это какая-то их внутренняя интрига, какая-то особая экзотика для них. Наверное, потому, что ближе к Америке, зачем в Сибирь углубляться?

[Игромания]: А как ты сама относишься к тому, что в суперпопулярном проекте вообще такое творится?

[Руслана]: Очень хорошо! Вообще, креативная свобода должна быть! Мы сами не замечаем, как у нас мозги атрофируются из-за того, что нас грузят, грузят, грузят каждый день какими-то холодными месседжами. А тогда я реально взбодрилась! Иногда я даже в интервью стараюсь немножко хулиганить, хотя это все, конечно, вырезают. А тут можно было говорить то, что думаешь, и то, что думают другие. В жизни такие разговоры обычно возникают разве что в тесных компаниях, и то после третьей бутылки коньяка.

Говорят, что от компьютерных игр люди тупеют. Но от такой игры точно не отупеешь. Это куда лучше, чем включить ящик и слушать весь бред, что там несут.

в интернете (интернет-кафе тоже есть!) мы то и дело натыкаемся на спам, сайты знакомств и сомнительные порталы вроде «Купи ребенка из страны третьего мира!». И, конечно, знаменитая рокстаровская сатира: закусочные, в которых продаются полуметровой высоты гамбургеры под названием «Остановка сердца». Статуя Счастья (срисованная со Статуи Свободы, разумеется) предстает перед нами с блокнотом и чашкой кофе в руке вместо мемориальной таблички и факела соответственно. А в комеди-клабе в самом центре города комики (кстати, вполне реальные американские юмористы Кэт Уильямс и Рики Жерве) рассказывают откровенно издевательские шутки про рак и проблемы недостатка наркотиков в Liberty City.

Террариум

Все описанное выше — идеальные декорации для пьесы, которую разыгрывает перед нами Rockstar. Мир GTA стал куда более зрелым, хотя это трудно заметить сразу. На первый взгляд Нико Белич — типичный герой серии: человек с неясным прошлым, решивший начать новую жизнь в США. Его окружают привычные персонажи: кузен Роман, оптимист и неудачник; напыщенный самодур Влад; растаман Джейкоб и прочие клоуны, которых хватало в предыдущих частях. Но спустя несколько часов становится заметна разница.

Если раньше GTA-персонажи в основном сыпали киноцитатами и паясничали, то отныне все по-другому. У каждого героя при ближайшем рассмотре-

«Коренных жителей мы называем иностранцами. Нас слегка раздражает, что они говорят по-английски. Мы считаем, что это — бестактность». — Сергей Довлатов, «Ремесло».

нии может обнаружиться второе, а то и третье дно. Для этого нужно проводить с ним немало времени: кататься по барам, ездить в рестораны и чуть ли не водить в кино. В GTA для коммуникации с друзьями и работодателями предусмотрен мобильный телефон: с его помощью, помимо прочего, можно связаться с любым из своих знакомых, договориться о встрече или назначить свидание.

Пока герои едут до места назначения, они говорят на какие-то совершенно необязательные темы, и вот тут-то и выясняются любопытные подробности об их жизни: Роман, бабник и балагур, мечтает жениться на своей девушке и вести тихую семейную жизнь, ирландец Пэки рассказывает о своих сложных взаимоотношениях с семьей и отцом. Русский бандит Михаил выдает проникновенные монологи об армии и тюрьме. Его ближайший соратник Дмитрий грустно рассуждает о том, что жизнь — игра, правила которой мы не выбираем. Флориан, бывший сербский наемник, страдает от периодических вспышек ярости и болезненных воспоминаний о прошлом. Кроме того, по ходу игры мы не раз встаем перед выбором — убить того или иного персонажа или пощадить его. На сюжет это, правда, влияет несильно.

Люди здесь, может, и не ходят толпами, но жизнедеятельность имитируют: особое внимание обратите на человека с авоськой.

В Rockstar действительно стараются сделать сюжет важной составляющей своей игры. Здесь вроде бы появилась драма, появился сценарий, за которым интересно следить. Но самой истории не хватает, чтобы обосновать тот безумный объем геймплея, который заложен в GTA 4. Поэтому между сюжетно важными сценами творится привычная клоунада: Михаил опрокидывает на пол самовар жены и запивает кокаин водкой. Дмитрий в какой-то истерично-заискивающей манере пытается успокоить его. Флориан, эмигрировав в Америку, стал гомосексуалистом, в одежде предпочитает розовый цвет и работает тренером по фитнесу.

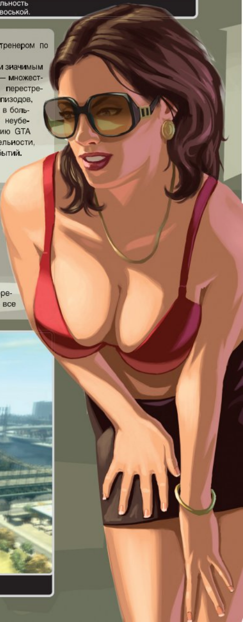
Между каждым значимым кусочком драмы — множество часов погони, перестрелок, комедийных эпизодов, и мотивация Нико в большинстве случаев неубедительна. Сценарию GTA 4 не хватает цельности, концентрации событий. Он построен по старой схеме, и Rockstar давно пора придумать новый способ, чтобы рассказывать нам свою историю в большом городе.

Грабь, убивай

Зато сами перестрелки, гонки и все

«По утрам вокруг нашего дома бегают физкультурники. Мне нравятся их разноцветные костюмы. Все они — местные жители. Русские эмигранты такими глупостями не занимаются. Мы по утрам садимся завтракать. Мы единственные в Америке завтракаем, как положено. Едим, например, котлеты с макаронами». — Сергей Довлатов, «Ремесло».

Liberty City особенно красив, если смотреть на него с воздуха.



ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

Тренажерные залы и игровые автоматы из San Andreas — в прошлом. Отныне в GTA есть куда более взрослые развлечения для криминальных авторитетов. Если вы все еще раздумываете, где отдохнуть этим вечером, вот вам краткий путеводитель по досугу в Liberty City.

Боулинг

Не знаете, куда сводить девушку на первое свидание? Так сводите ее в боулинг! Незабываемая атмосфера веселья и оглушительный грохот останутся в вашей памяти на долгие годы! Эй, парни! Помните — девчонкам нравятся шары и кегли!

Кабаре

Только сегодня и только у нас! Лучшие шоу города — в кабаре «Перестройка»! Фокусники, кантри-певицы и ковбои-мимы — такое не забывается! Пожалуйста, продолжайте пить! Наше следующее шоу вот-вот начнется!

Дартс

Знаете ли вы, что дартс — это не просто метание оперенных игл в поролоновый круг, но и излюбленное развлечение в английских пабах? Теперь оно доступно и вам! Загляните при случае в ближайший бар и докажите всем, кто называл вас в детстве «косоглазый», что они были не правы!

Бар

Наскучило все на свете? Загляните в один из наших гостеприимных баров и забудьте обо всех проблемах... кроме дорожных столбов и полицейских. Если после третьего стакана у вас не двоится в глазах, четвертый — за счет заведения!

Бильярд

Вы уже пьяны, но вам не хочется спать? Это не проблема. Оглядитесь вокруг — наверняка где-то поблизости будет бильярдный стол. Играйте сами и зовите друзей! Если через пять минут не перекинули ни одного шара через бортик, то вы — король вечеринки!

Стрип-клуб

У вас еще осталась наличность в кошельке? Какое совпадение — у нас как раз есть девочки, которые с удовольствием вас ее лишат! Засуньте купюру им под купальник и увидите, на что они способны! Детям до 18 вход только в сопровождении родителей!

Любая авария просчитана до мелочей: взгляните, как живописноразлетается на куски стекло!

прочее тут в полном порядке. Структура осталась прежней, но разработчики бережно переработали *каждый* элемент геймплея.

Вот, например, миссии. По сравнению с предыдущими частями они стали заметно проще. Теперь не нужно проходить каждое задание по десять раз и в ярости колотить кулаками по монитору. Практически любая задача решается с первого раза. С другой стороны, играть стало несколько скучнее. Раньше мы взлетали на самолете, прыгали с парашютом, приземлялись на гидроэлектростанцию, убивали охрану, закладывали взрывчатку, взрывали станцию, после чего уезжали на мотоцикле в пустыню. Сложно? Может быть. Но очень интересно! В GTA 4 безликих заданий стало куда больше. Когда в сотый раз приходится действовать по сценарию «выберись из здания, которое захватили враги» — это несколько разочаровывает.

Но тут в дело вступает знаменитая постановка Rockstar. Здесь есть миссия, в которой необходимо с помощью телефонного звонка выманить жертву к окну, чтобы ее голова попала в прицел снайперской винтовки. Или вот, например, ситуация, где нужно забрать у адвоката документы, компрометирующие нашего работодателя. Для этого мы прикидываемся соискателем на должность юриста, оставляем резюме на сайте, дожидаемся ответа, покупаем приличный костюм, в назначенное время являемся на собеседование, пару минут говорим о тонкостях юриспруденции, а затем вскакиваем со стула, орем на несчастного благим матом, забираем документы и пускаем ему пулю в голову.

Ну и, наконец, геймплей. В GTA 4 появилось то, чего этой игре не хватало последние несколько лет: современные технологии и крепкий экшен. Раньше серия серьезно проседала по основополагающим позициям — стрельба и езда были реализованы на рудиментарном уровне. Теперь все иначе.

В четвертой части аккуратно учтены все геймдизайнерские тренды последних лет. Нико (как и враги) умеет использовать укрытия, совсем как в **Gears of War**: он прячется за стенами, стойками баров, грудами мусора. Он научился стрелять вслепую, не подставляясь под вражеские пули, что заметно облегчает жизнь. В GTA 4 функционирует убедительная физическая модель: пули крошат в пыль бетонные колонны, пробивают хлипкие деревянные переборки, враги матерятся, а вокруг взрываются бочки, без которых не обходится ни один уважающий себя экшен.

Кроме того, теперь можно целиться в разные части тела и, например, стрелять противникам по ногам. Тут в дело вступает технология Euphoria. Это, напомним, специальный AI-движок, отвечающий за физику человеческого тела и поведение врагов. «Эйфория» позволяет отказаться от просчитанной анимации — на каждый внешний раздражитель NPC реагируют естественным образом: убитые враги падают с лестниц, считая головой ступеньки, раненые хватаются за поврежденные конечности. То же самое касается взаимоотношений людей и автомобилей. Прохожие бьют кулаком по капоту, расступаются в стороны, цепляются за двери, виснут на капоте. Будучи сбиты, люди не просто подлетают в воздух ragdoll-фигуркой, они кричат в полете, размахивают руками, после чего с характерным хрустом падают на землю. Наконец, столкновение на большой скорости практически гарантированно означает, что вы, совсем как во **FlatOut**, пробьете головой лобовое стекло, а при неудачном стечении обстоятельств еще и сломаете ребра о подвернувшийся столб.

Кстати, о машинах. Они тоже стали вести себя не в пример естественнее. Появилась физика подвески, деформация корпуса, авто здорово заносит на поворотах, пули оставляют в кузове характерные отверстия. Сильно поврежденный автомобиль теперь вовсе не обязательно взлетает на воздух — скорее всего, он просто заглохнет. Если вам

«Это был первый и последний раз, когда я ехал на ее Вашингтонские высоты в сабвее. На станции было, конечно, душно, грязно, противно и мрачно. Было полно шпаны, в основном черной, и других отребьев человечества, как-то: психически больных, просто злых и бедных людей, какое-то количество незлых, но уродливых людей, множество индивидуумов, плохо и глупо одетых, — и в результате мне, только что явившемуся из Европы и отвыкшему за год от этого, вполне типичного нью-йоркского зловещего маскарада, казалось все время, что меня окружает банда монстров. Толпа монстров». — Эдуард Лимонов, «Ист-сайд — Вест-сайд».

Кадр из сериала «Серб в большом городе».

С появлением вменяемой системы укрытий экшен в GTA стал соответствовать всем жанровым стандартам

хватит времени (и очень повезет), то можно суметь завести его заново и спастись во время жаркой погони.

Технология RAGE (дебютировала в консольной **Rockstar Games Presents Table Tennis**), на которой работает GTA 4, также используется в **Midnight Club: Los Angeles** — аркадной автогонке, не без успеха конкурирующей с **Need for Speed**.

Технически и морально GTA 4 — великолепная, соответствующая всем современным тенденциям игра. Здесь одинаково интересно ездить, стрелять и исследовать. Даже если исключить все наши культурологические восторги, в сухом остатке — лучшая на сегодняшний день виртуальная песочница.

■■■

Итак, десять баллов. Исторически сложилось, что такую оценку мы выставляем никак не чаще раза в год. И в этом году ее получает GTA 4. Почему так? Все просто. Это игра, которая аккумулирует коллективный опыт всей индустрии, она содержит в себе все лучшее, что могут предложить сегодня электронные развлечения. В ней здорово все — мир, персонажи, геймплей, дизайн, графика. Если присмотреться, то к каждому проекту, который получил у нас в этом году девять баллов и выше, можно предъявить серьезные претензии. В очаровательном **Mass Effect** были невразумительные вторичные задания. Прекрасный **Assassin's Creed** был однообразен и очень быстро надоедал. Даже в гениальном **Fallout 3** то и дело вылезают наследственные недостатки **Oblivion**. В GTA 4 все элементы плотно пригнаны друг к другу, выверены и отлично работают. Это удивительно гармоничная, сбалансированная и к тому же огромная игра. Она заменит вам экшены, гонки, RPG, а также сон и еду. Она пробудит в вас исследователя и экспериментатора. Это единственная игра, про которую мы сегодня можем сказать — «идеал».

P.S. Цитаты, разбросанные на разных страницах этой статьи, принадлежат российским писателям, в разное время эмигрировавшим в Нью-Йорк.

P.P.S. Этот текст написан по результатам общения с консольной версией игры. PC-порт на момент сдачи номера не демонстрировался ни одному человеку на Земле. Отличия между ними номинальные: слегка улучшенная графика (поддержка ультравысоких разрешений до 2560x1600, увеличена дальность прорисовки, подросла четкость текстур), встроенные видеорекордер и видеоредактор для монтажа снятых роликов, а также возможность тонкой настройки многопользовательского матча. Список, прямо скажем, скромный, но откровений никто не ждал.■

«И улицы тут какие-то неопрятные, малоэтажные, как в провинциальном городишке. Население смешанное, как в Ноевом ковчеге. Негры, пуэрториканцы, итальянцы, греки, китайцы, индусы и, конечно, евреи. Которые победнее. Евреи побогаче живут в другой части Квинса — Форрест Хиллс. А еще побогаче живут вообще не в Нью-Йорке, а в его роскошных пригородах: на Лонг-Айленде, в Нью-Джерси, в Коннектикуте. Там живут богатые неевреи тоже». — Эфраим Севела, «Зуб мудрости».

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Высшая точка развития серии (а заодно и компьютерных игр) на сегодняшний день. Это одновременно отличный экшен, огромный живой мир и злая социальная сатира. Как доходчиво выражается один из героев игры, незачем есть капусту, если имеется картошка.

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	10
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ 10

ИДЕАЛ

ЖАНР Ролевая игра

Издатель
Bethesda Softworks

Разработчик
Bethesda Softworks

Похожесть
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- Серия Fallout

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.fallout.bethsoft.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Fallout 3

Алексей Моисеев

После того как в прошлом году права на разработку игр по вселенной **Fallout** отошли компании **Bethesda Softworks** (ММО-часть **Interplay** оставила за собой и даже пытается делать в этом направлении какие-то шаги), на душе у нас было неспокойно. Постылые слова «культ», «икона» совсем не стыдно применять по отношению к Fallout. Это современная классика. Игра, которую очень легко испортить. Один неверный шаг, одна фальшивая нота, и вся эта постъядерная вселенная, вся атмосфера рассыплется в пыль. К тому же за дело взялась **Bethesda Game Studios**, которая последние лет пять за что ни возьмется — получается **The Elder Scrolls**. Так вот, сегодня, когда третья часть продается на каждой заправке, мы можем со всей ответственностью заявить: Fallout умер. Да здравствует Fallout!

Тут необходимо объясниться. В случае с Fallout значение имеет не только и не столько геймплей, сколько, извините, душа. Мир этой игры не спутаешь ни с чем: здесь классическая, открыточная американская архитектура середины прошлого века соседствует с идиотскими роботами и лазерами, здесь посреди выжженной ядерными взрывами пустыни стоят города, из колонок хрустит джаз, по населенным пунктам разгуливают мужчины в гигантских моторизированных костюмах, а в заброшенных секретных бункерах живут мутанты. Fallout — эта игра с открытым миром и феноменальной свободой действий. Ото всех прочих RPG она всегда отличалась миллионом деталей, тонкостей, которые люди пересказывали друг другу спустя годы.

У Bethesda, которые вот уже давно заняты мечами, магией и орками, все получилось. Несмотря на то что с точки зрения геймплея и внутренней организации Fallout 3 сильно отличается от предыдущих игр серии, ощущение от него остаются ровно *те же самые*, что и десять лет назад.

S.P.E.C.I.A.L.

Одним из самых спорных решений был, конечно, переезд в 3D и смена ракурса, с которого мы смотрим на окружающий мир. Fallout 3 работает на технологии **Oblivion**, и внешне его очень легко принять за шутер. Но с первых же кадров становится понятно, что вид от первого лица действительно нужен этой игре. Bethesda использует его так, как ни одна другая RPG. Генерация персонажа, с которой начинается игра, — лучшее интерактивное переживание этого года. Вспыхивает яркий свет, затем мир вокруг принимает ясные очертания и мужчина с голосом Лайама Нисона («Список Шиндлера», «Бэтмэн: начало», озвучивает отца главного героя) спрашивает: *«А кто это тут у нас, мальчик или девочка?»* Так мы определяемся с полом персонажа.

Вся дальнейшая генерация состоит из подобных зарисовок. В год нас учат ходить, взаимодействовать с окружающим миром и дают распределить основные характеристики. В десять

В отличие от The Elder Scrolls 4: Oblivion, лица людей в Fallout 3 выглядят почти нормально.

Если бы не V.A.T.S., на этого красавца ушел бы недельный запас патронов и аптечек.

От повышения уровня монстров вместе с игроком в Bethesda решили отказаться, и даже в конце игры можно встретить мутанта, вооруженного доской с гвоздями.

дарят Pip-Boy 3000 и учат стрелять из духового ружья. В шестнадцать мы сдаем экзамен, определяющий будущую специализацию, а в девятнадцать — покидаем Убежище в поисках пропавшего отца.

На протяжении того часа, который занимает создание персонажа, Bethesda убедительно доказывают, что свято чтут традиции Fallout 1-2. Ролевую систему никто не посмел кардинально менять, это все тот же S.P.E.C.I.A.L., что и десять лет назад. Аббревиатура составлена из названий основных характеристик: сила (Strength), восприятие (Perception), выносливость (Endurance), привлекательность (Charisma), интеллект (Intelligence), ловкость (Agility) и удача (Luck). От основных характеристик зависят начальные показатели вашего героя. Делаете упор на восприятие — значит, вам будет легче обращаться с запертыми замками и взрывчаткой. На интеллект — будете умело взламывать компьютеры, чинить предметы и залечивать раны.

Всего доступно тринадцать способностей. При генерации мы выбираем три приоритетные, уровень которых будет изначально выше. При этом полезность каждого из навыков была переосмыслена. Фанаты Fallout 2, способные замечать недостатки любимой игры, наизусть помнят названия лишних умений. Знают они и о том, что миролюбивым персонажем с высокой харизмой и интеллектом первые несколько часов практически невозможно было играть.

Чтобы решить эти проблемы, авторы, во-первых, уменьшили число способностей, а во-вторых, увеличили количество перков, доступных разным типам персонажей. Но главное — каждому умению, каждой характеристике здесь есть полезное применение. Даже самый, казалось бы, бесполезный навык медицины предстает в совершенно другом свете, когда задаешься вопросом, что лучше: потратить на восстановление здоровья три драгоценных стимпака или десять?

Роль «мирных» навыков драматически возросла. Разговором в Fallout 3 решается куча проблем, умение подкрасться к врагу незамеченным влечет за собой огромное увеличение урона по противнику. Запертые двери, сейфы и компьютерные терминалы попадаются на каждом шагу. Появление дополнительных реплик в диалогах и способы разрешения той или иной ситуации зависят не только от харизмы и интеллекта, но и от всех остальных навыков, включая упомянутую уже медицину.

Самое обидное и одновременно самое прекрасное состоит в том, что все и сразу вам никто прокачать не даст — придется выбирать. Тренированные бойцы с сожалением будут проходить мимо сотен запертых дверей. Харизматичные интеллигенты-взломщики будут шарахаться от каждого рейдера и дрожащими руками пересчитывать оставшиеся патроны, гадая, сколько из них уйдет в «молоко». Неуверенные в себе посредственности по традиции бу-

дут плохо делать все, за что ни возьмутся.

Но эта система не идеальна. Схема, описанная выше, работает ровно до тех пор, пока вы всерьез не возьметесь за исследование мира. В этом случае ближе к максимальному, двадцатому уровню герой научится отлично стрелять (правда, не из всех видов оружия), взламывать компьютеры с замками, убалтывать людей и чинить экипировку. Одним словом, станет практически универсальным гением. На низком уровне останется буквально пара способностей, остальные благодаря большому количеству найденных книг и фигурок Vault Boy (и те и другие повышают параметры героя) достигнут высоких отметок. За некоторые квесты вас также будут награждать повышением характеристик.

С другой стороны, подобный универсальный герой — лучшая награда настоящему исследователю мира Fallout 3. Потому что окрестности разрушенного Вашингтона буквально набиты интересными локациями и требуют огромного количества времени для изучения.

Вокруг Вашингтона за сто часов

Итак, наш герой стоит на пороге Убежища-101. Это очень волнующий момент не только для него, но и для вас, потому что первое впечатление от вида выжженной пустоши в данном случае может оказаться решающим.

Главная претензия к миру игры по сути та же самая, что и к миру **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, — картонность. Аккуратные камешки сложены в одинаковые аккуратные завалы, на горизонте аккуратно стоят три высохших дерева, у подножия аккуратного холма аккуратно расположились несколько одинаково сожженных домов, на каждой двери аккуратно облупилась краска, повсюду нас встречают одни и те же руины, одни и те же шкафы, столы, лампы, коробки, холодильники, газовые плиты и прочие бытовые предметы. Поначалу мир кажется искусственным. Потом, когда (и если) вы изучите окрестности Вашингтона, здесь обнаружится жизнь.

А пока новым шоком может стать самый первый город, Мегатонн. Он ничем не примечателен внешне (даже ядерная бомба, главная достопримечательность, выглядит неубедительно), но главное — здесь дает о себе знать другая беда технологии Oblivion — ужасная анимация. Когда видишь, как неуклюже, толком не соприкасаясь с декорациями, передвигает свое тело какой-нибудь брамин — сердце обливается кровью. О вменяемой лицевой анимации уровня **Half-Life 2** в Bethesda, похоже, вообще не слышали.

Нашел свое применение и печально известный Radiant AI. Его недостатки не так заметны, как в Oblivion, по той простой причине, что людей после ядерной войны выжило не очень много, а значит, плотность идиотских ситуаций на квадратный метр стала меньше. Обыватели по-прежнему здороваются друг с другом при любом удобном случае, а стоит вам пройти в метре от NPC, как они прерывают беседу друг с другом и, забыв про все дела, непременно бросают вслед какую-нибудь реплику. Постоянно случаются курьезы, когда героя сначала посылают куда подальше, а через секунду тот же человек сообщает, как рад вас видеть. Не говоря уже о том, что смысла в действиях горожан особо не прибавилось, и они могут сутками стоять на одном месте, упершись лбом в стену.

Второе дыхание

Но недостатки собственной технологии Bethesda компенсируют талантом. В игре вас ждет больше сотни локаций (это только те, что отмечаются на глобальной карте), и каждая из них вылеплена вручную. Да, из одних и тех же элементов (камни, арматура, шкафы, коробки, полки, холодильники и т.д.), но дизайнеры так ловко их тасуют, что разглядывать интересно даже одинаковые, казалось бы, туннели заброшенного метро. Вы *постоянно* видите что-то новое. Вот мы заходим в магазин, а там кто-то расставил, как домино, коробки стирального порошка. Мы инстинктивно толкаем одну коробку, заворожено смотрим, как вслед за ней падают остальные, и вдруг получаем заряд дроби в спину. Оказывается, последняя упаковка упала на панель и активировала ловушку.

Забредаем в башню — и замечаем шахматную доску, где роль фигур выполняют маленькие садовые гномики и бутылки с выпивкой. В рейдерской пещере с удивлением обнаруживаем под потолком пару здоровенных плюшевых игральных костей, которые обычно вешают на лобовое стекло автомобиля. В оче-

FALLOUT 2.5

Когда Fallout 3 только начинали делать, он выглядел совсем по-другому. Проект под кодовым названием **Van Buren** разрабатывался начиная с конца 90-х годов прошлого века. В нем без труда узнается Fallout 2, единственное существенное отличие лишь в трехмерных персонажах и возможности вращать камеру.

Сюжет игры, выйди она тогда, крутился бы вокруг сумасшедшего ученого, решившего устроить второй ядерный холокост ради избавления Земли от мутантов. Для восстановления цивилизации ему требовалось некоторое количество чистокровных людей, в число которых входил и главный герой. Игра бы начиналась с побега из тюрьмы и превращалась в гонку со временем: Преспер, тот самый ученый, запускал обратный отсчет до ядерной бомбардировки планеты с уцелевших спутников, а нам, разумеется, требовалось сорвать его планы. А может быть, и наоборот, помочь в их осуществлении — сегодня сказать уже невозможно. После того как права на Fallout 3 перешли к Bethesda, Interplay выложили прототип Van Buren, который можно скачать, например, с нашего сайта.

5 поступков
которые обязан совершить...

ВНИМАНИЕ

Текст, расположенный ниже, раскрывает сюжеты некоторых квестов. Если вы не хотите знать о них заранее, закройте глаза и прямо сейчас переверните страницу.

Злодей

1. Придя в Мегатонн, найти в местном баре щегольски одетого мужчину. Принять его предложение активировать ядерную бомбу в центре города за хорошую плату. После активации отойти на безопасное расстояние и наслаждаться зрелищем.

2. Забрести в самое высокое уцелевшее здание пустоши и обнаружить там богатого старика с начальными признаками маразма. Узнать, что в здании пытаются поселиться гулы, одна мысль о которых наводит ужас на постояльцев. Отправиться в ближайшую подземку и решить проблему раз и навсегда силовыми методами. Или, наоборот, открыть запертую дверь в тоннель, ведущий из метро в башню, и позволить взбешенным гулам разорвать на части всех гладкокожих. А может быть, перебить всех, присвоив башню себе?

3. Найдя Vault 112, погрузиться в спячку и обнаружить себя в виртуальном мире, где войны никогда не было и все живут счастливо. Отыскать местного «бога», маскирующегося под маленькую девочку, и выполнять все ее извращенные желания, апофеозом которых станет превращение в маньяка и разрезание на части всех жителей мирного городка. В награду выбраться живым в реальный мир.

4. Отыскать прибежище работорговцев. Чтобы заделаться своим, поймать и привести к ним трех особо ценных людей. Не забыть продать им мальчика, который попросил найти ему новый дом. Обманом выманить наружу ребенка из детского города Little Lamplight, чтобы поджидающий рядом работорговец смог доставить его в притон и продать за большие деньги.

5. Разжившись координатами Оазиса, единственного зеленого места в окрестностях Вашингтона, прийти по указанному адресу и обнаружить там говорящее дерево-мутант по имени Гарольд, которое устало от сидячего образа жизни и просит себя убить. Узнать у единственного ребенка в Оазисе, что Гарольд ужасно боится огня, взять в руки огнемет и сжечь несчастного дотла.

Герой

1. Проигнорировав богатства, которые сулит незнакомец, договориться с шерифом об обезвреживании бомбы. Взамен получить вечную благодарность жителей и неплохую квартирку в черте города, которую можно обставить по собственному вкусу.

2. Отправиться в метро и убедить гулов, что силовой метод решения проблемы — не самый верный. Вернуться в башню и уговорить ее жителей не возражать против заживо гниющих соседей. Недовольных — гнать взашей. Когда все будет улажено, стать свидетелем потрясающего спектакля: культурные гулы, чинно расхаживающие по зданию в строгих костюмах и галстуках. В заключение узнать, что отношения предводителя гулов и хозяина башни не сложились и старик случайно выпал из окна верхнего этажа.

3. Встретить женщину, которая расскажет об альтернативном способе выбраться из виртуальной реальности, найдя спрятанный терминал в заброшенном доме. Пройти по указанному адресу, «сыграть» определенную мелодию на пяти предметах, обнаружив тем самым замаскированный терминал. Активировать его и выйти через появившуюся дверь, лично не причинив вреда другим людям.

4. Любыми способами попасть на территорию притона и помочь освободиться рабам. Если чувствуете в себе силы, просто перебейте всех и вся. Или же проберитесь в резиденцию главаря, незаметно активируйте компьютерный терминал и отключите взрывчатку в ошейниках рабов. Под покровом ночи отвлеките внимание охранника, откройте клетку с узниками и дайте им спастись.

5. Найти сердце Гарольда в ближайших пещерах, но вместо убийства обработать его специальным раствором, полученным от жены главаря Оазиса. Благодаря этому зеленый массив гораздо быстрее разрастется на всю пустошь (мы этого, конечно, не застанем). Самому Гарольду привить любовь к жизни, объяснив, что люди очень сильно в нем нуждаются. Получить благодарности и ценные подарки от жителей Оазиса.

редном заброшенном доме находим в ванной чьи-то останки и тостер — классический способ самоубийства. В другом доме включаем робота, а он вдруг говорит, что должен прочитать ребенку сказку, подкатывается к кровати, на которой лежит детский скелет, и заводит: «*Жили-были...*»

В такие моменты мгновенно забываются все претензии к технологии и AI. Постепенно Fallout 3 раскачивается и начинает подбрасывать одну ситуацию за другой. Деревня с покосившимися домами может оказаться обитаемой, причем у каждого из горстки ее жителей почти наверняка найдется для вас задание или просто интересная история. Поселение, в котором вас встречают довольные и улыбающиеся люди, может оказаться колонией каннибалов. На разрушенном хайвее вы можете заприметить избушку, в которой будут поджидать рейдеры, в заброшенном тоннеле метро встречается ученый, экспериментирующий с муравьями. По радио (да-да, здесь есть радио) передают джаз, а местный диджей радостно комментирует последние события в мире игры (при этом на соседней волне президент Анклава вещает о патриотизме и возрождении Америки). Детали, детали, детали — их тысячи, и именно они заставляют мир Fallout крутиться.

Квесты тоже чудо как хороши. Кажется, от классических заданий «принеси десять хвостов скорпионов и двадцать ржавых болтов» решено избавиться окончательно. Точнее, они есть, но их, во-первых, очень мало (штук пять, не больше), а во-вторых, они даже не отмечаются в журнале. Основных квестов тоже не так чтобы очень много (30 штук, включая сюжетные), зато каждый из них уникален. Банальная просьба доставить письмо в соседнее поселение оборачивается детективной историей с расследованием убийства. В лучших традициях Fallout, каждый квест можно завершить минимум тремя способами, а варианты ответа в любом диалоге варьируются от «*Простите, извините, ради бога, вы совершенно правы*» до «*Куда тебе пулю пустить: в башку или в задницу?*» (подробнее о выборе см. соответствующую врезку).

Элементарно, V.A.T.S.он!

Но даже если вы положительный до мозга костей отличник, драки не избежать. Боевая система Fallout 3 — вторая причина наших сомнений и переживаний. Как среднестатистический человек реагирует на компьютерную игру, где события демонстрируются от первого лица, а перед носом болтается огнестрельное оружие? Конечно, он примет ее за шутер — и возьмется играть соответствующим образом: лихо уходить от вражеских очередей стрейфом и раздавать противникам хедшоты направо и налево. Подобная тактика заведомо обречена на провал, потому что Fallout 3 — это *не* шутер.

Основа боя — система V.A.T.S. Вы нажимаете кнопку, время замирает, камера приближается к противнику вплотную, и вы вольны выбрать, какую часть тела несчастного покалечить (в пах, к сожалению, стрелять больше нельзя). Рядом выводится процент попадания. Можно совершить несколько выстрелов по нескольким частям тела и даже по нескольким врагам. Главное, чтобы на все хватило очков действия (action points). Когда выбор сделан, результат демонстрируется крупным планом, в рапиде. Логика бытовая: попадание в голову наносит максимальные повреждения, в руку — противник хуже целится и, может быть, роняет оружие, в ногу — снижается скорость передвижения, в корпус — средние повреждения и шанс, что враг упадет на землю.

На ближних дистанциях вести бой без V.A.T.S. практически невозможно. Враги быстро перемещаются, ускользают от взгляда, и пока вы пытаетесь навести прицел, героя превратят в решето. Не говоря уже про перерасход боеприпасов. Пощады не будет никому, даже если вы пять лет подряд каждый день играете в **Counter-Strike**.

Парадоксально, но в редком шутере и уж точно ни в одной другой RPG так активно не используются укрытия и особенности местности. Спустя пару часов игры вы будете на подсознательном уровне отмечать каж-

PIP-BOY 3000

Многие ошибочно считают, что карикатурный человечек, иллюстрирующий характеристики и способности героя, — это и есть Pip-Boy. На самом деле его зовут Vault Boy, а Pip-Boy представляет собой небольшой компьютер, крепящийся на руку. Это и инвентарь, и карта, и персональное информбюро в одном устройстве. Вся информация грамотно рассортирована по разделам и закладкам, пользоваться интерфейсом легко, но все-таки не всегда удобно. Повторяется история с The Elder Scrolls 4: интерфейс делался с расчетом на консоли, а для компьютерных игроков ничего нового (подробный журнал квестов и описания предметов, например) так и не прикрутили.

Самая интересная идея родилась там, где ее никто не ждал. Сделать в мире Fallout 3 несколько ретрорадиостанций и дать возможность с помощью Pip-Boy их слушать — почти гениальное решение. Во-первых, разгуливать по мрачному миру, слушая Эллу Фитцджеральд, оказалось на удивление приятно. К сожалению, треклист тут более чем скромный: всего пара десятков композиций, которые заучиваются наизусть уже через несколько часов.

Во-вторых, на одной из новостных радиостанций диджей регулярно комментирует наши действия. Выполняешь какой-нибудь квест, а спустя час слышишь: «*Сегодня таинственный незнакомец из Убежища-101 зачем-то забрел в притон работорговцев Paradise Falls и устроил тамошним ублюдкам кровавую баню. Так держать, 101-й!*» Воодушевляет, знаете ли.

Fallout 3 не позволяет убить ребенка или женить героя на мужчине, зато, согласно современной двойной морали, оторванных голов тут предостаточно.

Эффект от этого зрелища сравним с безголовой статуей Свободы в «Планете обезьян».

Кентавр со времен Fallout измельчал и как-то погрустнел.

Зеленая надпись посередине доходчиво дает нам понять, что с пятиметровым гигантом лучше не связываться

дое дерево и каждую груду камней, за которыми можно переждать, пока восстановятся очки действия. Нырнув за угол, вы каждый раз будете гадать, что произойдет быстрее: появится возможность сделать хоть один прицельный выстрел или из-за угла выйдет недобитый монстр и откусит какую-нибудь важную часть вашего тела.

На больших дистанциях V.A.T.S., напротив, практически полностью бесполезен: процент попадания даже из снайперской винтовки катастрофически падает с расстоянием. Зато пули и ракеты, пущенные «вручную», летят точно туда, куда указывает прицел. Вот тут навыки шутеров пригодятся как никогда.

■ ■ ■

Одним словом, Fallout 3 — это *круто*. По форме это совершенно другая игра, в которой уши Oblivion торчат отовсюду и изрядно мешают. Но по содержанию (а это в нашем случае важнее) — это все тот же Fallout, которым мы восхищаемся уже больше десяти лет. Это сильное, атмосферное, местами смешное и неполиткорректное (наркотики, расчлененка, каннибализм, расовая ненависть к мутантам — все это на месте), но главное — феноменально увлекательное приключение. Игре можно предъявить тысячу претензий (фанаты наверняка так и сделают; не смеем их в этом винить), но достоинства их явно перекрывают. Welcome to the Wasteland.

ПЕРЕВОД: Все, должно быть, понимают, что идеальная локализация такой игры, как Fallout 3, практически невозможна. Придираться к версии от «1С» можно бесконечно долго. Возмущаться переводом некоторых названий: звучный Rock-It Launcher отчего-то превратился в «Ракетку», а Nuca-Cola мутировала в «Ядер-Колу». Ругать актеров: гортанный хрип гулов достоверно передать так и не удалось, а Борису Репетуру роль диджея Тридогнайта (Three Dog в оригинале) подходит так же, как роль Белоснежки — Ксении Собчак.

Но главное — текст в игре не коробит, а с переходом на русский язык Fallout 3 сохраняет свой фирменный шарм. И наконец, сюрприз! Легальная копия Fallout 3 от «1С» позволяет включить оригинальную озвучку. Это лучший подарок, который Bethesda и русский издатель могли сделать поклонникам Fallout. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

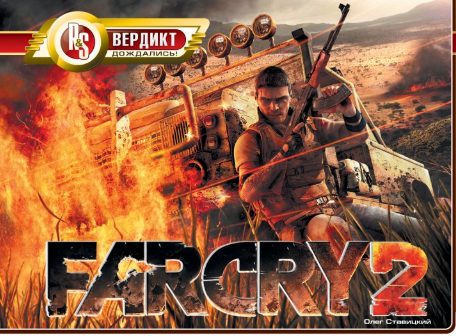
✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: **90%**

ДОЖДАЛИСЬ?

Сменив разработчика, Fallout действительно превратился в «Oblivion с пушками». Но к «пушкам» также нужно дописать: двухметровых мутантов, моря крови, феноменальную вариативность и лучший в мире джаз. Виват!

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ	



Олег Ставицкий

ЖАНР Шутер с амбициями

- **Издатель**
  Ubisoft Entertainment
- **Разработчик**
  Ubisoft Montreal
- **Издатель в России/локализатор**
  Бука
- **Похожесть**
  - Crysis
  - Серия S.T.A.L.K.E.R.
  - Серия Xenus
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.farcry2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 2 Гб, 512 Мб видео

Почти год назад мы писали на этих страницах: «*Crytek открыли дверь, за которой находятся новые жанровые проблемы, с ними индустрии предстоит разобраться в ближайшие годы*». Следуя этой метафоре, за дверью оказался темный чулан, куда **Ubisoft Montreal** зашли, угодили ногой в ведро с тряпками, налетели головой на швабру, три раза больно стукнулись локтем о что-то твердое и вывалились обратно вместе с мочалками, метлой и резиновыми сапогами. **Far Cry 2** всерьез виделась нам претендентом на игру года. Если бы у нее все получилось, я первый оказался бы в числе лоббистов. Она чудесно выглядела из рук разработчиков, она должна была стать вторым после **Crysis** серьезным жанровым открытием. Она безупречно звучала на словах: огромная территория, войны кланов, беспрецедентный AI, максимум свободы и импровизации. «***S.T.A.L.K.E.R.** встречает Crysis!*» — придумывали мы хлесткие формулировки. На деле это скорее «*Crysis встречается с журналом National Geographic и превращается в украинскую игру **Xenus 2***».

Far Cry 2 исполняет две важные культурологические функции. Во-первых, игра в довольно вызывающей форме указывает всем sandbox-экспериментаторам на их главную ошибку, а во-вторых, она позволяет говорить о том, что у **Ubisoft Montreal** все-таки сформировался свой узнаваемый почерк. Мы подозревали это еще после **Assassin's Creed**, но сейчас стало очевидно: канадцам кажется, что их функция как разработчика сводится к тому, чтобы нарисовать огромную карту и вытряхнуть туда из мешка игрока, врагов и кое-какие игрушки. Как и Crytek, они считают, что дальше оно как-нибудь само заиграет. Эта в высшей степени правильная идея в случае с Far Cry 2 работает с перебоями по одной простой причине — нужен интересный геймплей. У Crysis был нанокостюм, с режимами которого можно было экспериментировать, у Assassin's Creed был паркур. У Far Cry 2 есть только Африка.

О кризисе либерализма

Для того чтобы понять, какие эмоции вызовет у вас Far Cry 2, не нужно проводить с игрой тридцать часов своей жизни (как это сделали мы). Достаточно высидеть во время вступления. Far Cry 2 открывается традиционным для любого сюжетного шутера длинным планом: вы бесконечно, изнурительно долго едете на заднем сиденье открытого джипа. Вас не тащат в машину за волосы, вы не наблюдаете за работой расстрельных бригад, вы просто едете: перед глазами проносятся джунгли, саванна, пробегают стада диких животных и практически ничего не происходит. Намек понятен — Ubisoft Montreal дословно цитируют первые кадры **Half-Life**. Но если **Valve** с помощью своего знаменитого проезда по Black Mesa закладывали сценарную основу, рисовали декорации, в которых будет рассказана одна из лучших шутерных историй, то канадцы просто, безо всякого подтекста, демонстрируют технологию. Это фундаментальное различие. Valve, перегревая чужие видеокарты, заставляли движок **Quake** выводить на экран многоэтажные панорамы исследовательского комплекса не просто так: их пролог до сих пор изучают с лупой, там важен каждый кадр. Ubisoft Montreal без видимого напряжения рисуют десятки африканских километров — водопады, джунгли, реки, буйволы. Но они понятия не имеют, что со всем этим делать.

Far Cry 2 — удивительно огромная игра. И удивительно при-

Импровизированный аэродром — максимум, чем могут удивить вас левелдизайнеры Ubisoft Montreal.

Огнемет — одно из важнейших оправданий для существования этой игры.

В Африке акулы, в Африке гориллы…

Если не считать злобных повстанцев и наемников, центральная Африка в Far Cry 2 выглядит как самый настоящий рай на земле: живописная природа, жаркий климат, отсутствие агрессивной фауны и чемоданы с алмазами, разбросанные на каждом шагу. Стоит ли говорить, что такая картина бесконечно далека от реальности? А вот что происходит в этом регионе на самом деле.

Географическое положение

Для начала определимся, где происходит действие игры. Конкретная страна не называется, но нам удалось обнаружить очень похожую. Это Центральноафриканская Республика. Во-первых, географическое положение: это государство не имеет выхода к морю, а его климат и растительность меняются от редколесья на севере до тропических лесов на юго-западе. Во-вторых, демографическая ситуация: население республики — меньше 4 млн человек, это одна из самых малонаселенных стран Африки (вот и объяснение пустым городам и автобусным станциям в игре). Кроме того, политическая обстановка здесь крайне нестабильная (страна пережила несколько военных переворотов, основная проблема — бандитизм). Наконец, в-третьих, статьи экспорта: это одна из немногих стран региона, в которой есть запасы золота и алмазов (последних в игре предостаточно).

Фауна

Из животных в игре водятся в основном зебры, козы и несколько видов птиц. А вот в настоящей Центральной Африке одинокий наемник вполне может стать сытным обедом сразу для нескольких видов хищников. Им с удовольствием закусят львы, полакомятся крокодилы (вообще-то африканский узкорылый крокодил питается в основном рыбой, но не откажется и от более крупной добычи, особенно если она беззаботно проплывает в паре метров от него; а уж нильские крокодилы, которые чуть ли не в два раза крупнее, человечиной уж точно не побрезгуют), да и земляной волк, если забредет в эти места, тоже что-нибудь да откусит.

В Far Cry 2 вы спокойно можете броситься в воду и ходить по пустыне. Более того, вас проигнорируют даже буйволы, которые тут самоотверженно кидаются головой в огонь.

Заболевания

Главный герой игры безо всяких видимых последствий плавает в любом водоеме, пьет воду из первых попавшихся бутылок и спит в ветхих бунгало. В настоящей Африке подобную беспечность себе позволять нельзя. Центральная часть этого континента буквально кишит всевозможными паразитами и инфекциями, а медицина развита крайне слабо. Среди заболеваний, переносимых насекомыми: трипаносомоз (сонная болезнь), тиф, чума и малярия. Последнюю герой ухитрился-таки подцепить, но протекает она у него в какой-то слишком мягкой форме. Реальные симптомы: лихорадка, озноб, боль в суставах, анемия, рвота и конвульсии. При этом одной таблеткой раз в несколько часов не отделаешься — нужен полноценный курс лечения.

Через воду также передается дизентерия, диарея, брюшной тиф, холера, гепатиты A и E. Так что питье воды из сомнительных пластиковых бутылок (а уж тем более заплывы в местных реках) в реальной жизни были бы равносильны самоубийству.

Криминогенная обстановка

Наконец, криминогенная обстановка. Здесь, нужно признать, разработчики смоделировали реальную ситуацию предельно достоверно. Одиноко бредущего по дороге путника действительно могут обстрелять из проезжающего мимо джипа. Причем если в этом джипе будут сидеть бандиты или наемники, то они сделают это с понятными целями (легкая нажива), а сотрудники правопорядка, вполне вероятно, прикончат неизвестного вооруженного человека исключительно для профилактики — мало ли что.

В Far Cry 2, с определенными оговорками, происходит то же самое: относительно спокойно здесь можно перемещаться только на лодках и только ночью. Все остальное время любой взрослый мужчина гарантированно бросится за вами в погоню.

Георгий Курган

Водный транспорт — наименее травматичный (для вас и вашей психики) способ перемещаться по карте.

Если вы вдруг решили проехать на машине — настоятельно рекомендуем делать это ночью.

митивная. Она устроена как любой sandbox-шутер с амбициями. Есть вы, титанических размеров территория, карта и несколько ключевых точек на ней. Любой, кто хоть раз запускал **GTA**, перечислит локации без нашей помощи: оружейный магазин (пополнение арсенала, апгрейды), убежище (сохранение игры), штаб-квартиры противоборствующих фракций (раздача сюжетных миссий), другое (раздача побочных квестов).

Враждующих сторон две. Либералы UFLL и военизированные APR. Есть еще партизанское подполье, которое, кажется, организовали только для того, чтобы выдавать вам лекарство от малярии в обмен на курьерские услуги. Когда в рамках одной концепции встречаются слова «противоборствующие фракции» и sandbox, любой нормальный человек ожидает какого-то баланса, противостояния, на которое можно влиять своими действиями. Так вот, ничего подобного в Far Cry 2 нет. Банды, одна за другой, выдают вам задания, но их выполнение никак не сказывается на положении дел в стране. Игре категорически наплевать, у кого вы берете миссии — это не отражается на ваших взаимоотношениях с лидерами группировок. Баланс не колеблется, либералы не начинают контролировать больше территорий, даже если последние десять часов вы последовательно уничтожали склады и технику APR.

Кроме того, ваши личные симпатии не играют ровно никакой роли в этой игре: игрока с равным успехом атакуют представители обеих бандформирований. Тут с легкостью можно умереть от рук APR во время исполнения очередной миссии за них же. Никакой системы репутации просто не предусмотрено: после десяти успешных операций в пользу UFLL вы можете вальяжно заглянуть к военным, и они без лишних сомнений вручат вам очередное задание. До определенного момента эти условности воспринимаются как какой-то трюк — вы ждете, что вот сейчас сценаристы объяснятся, что все станет понятно. Но в конце первого акта герой своими руками убивает лидеров обеих сторон, открывается новая карта, а на ней — те же самые APR и UFLL, только с новыми представителями. Тут всякая надежда на вменяемость окончательно пропадает. Фракции в Far Cry 2 — это две точки на карте, в которых вам раздают сюжетные миссии.

Кстати, о сюжете. Теоретически, вы прибываете в Африку, чтобы изловить Шакала, торговца оружием, который сбывает его всем подряд, подогревая военную обстановку в стране. Но так называемые сюжетные задания не имеют к поимке Шакала никакого отношения. Far Cry 2 предлагает самые скучные и неизобретательные миссии в истории современного шутера. «Взорвите три бочки», «взорвите одну большую бочку», «убейте человека» (он гарантированно будет стоять как вкопанный, даже когда вы зайдете в комнату и наставите на него оружие), «отвезите», «привезите». Имея на руках 50 кв. км, лодки, джипы и глайдер, гейм- и левелдизайнеры Ubisoft Montreal придумывают односложные задачи, которые решаются парой метких выстрелов.

То же самое касается декораций. В Far Cry 2 умопомрачительные пейзажи — саванна, оазисы, водопады. Но нет ни одной причины, по которой вы захотели бы исследовать эти красоты. Мы сделали это за вас — там нет ничего. Любой человек с рудиментарным воображением придумает лучше: снайперские дуэли на водопадах, тайные пещеры, гонки по пустыне. Но канадцам приходят в голову исключительно перестрелки на ржавых свалках.

Far Cry 2 можно предъявить ровно те же претензии, что и Crysis: ей катастрофически не хватает интересных ситуаций. Но если Crytek (пускай бессознательно) компенсировали собственную детсадовскую режиссуру геймплеем, то Ubisoft Montreal могут предложить лишь классический шутер с нюансами.

Пускай скриншоты вас не обманывают — в смысле кровожадности Far Cry 2 и рядом не лежал с тем же Fallout 3.

Разрушаемость Far Cry 2 традиционно далека от наших представлений о прекрасном.

Воспламеняющая взглядом

Из Far Cry 2 получился бы прекрасный линейный шутер — красивый, увитый деталями и тонкостями, на которые необходимо обращать внимание. Но для открытой sandbox-игры этого явно недостаточно. Нужны инструменты для взаимодействия с окружающим миром. У Crysis был костюм, благодаря которому вы то взмывали в небо, то хищником стелились по джунглям. У Far Cry 2 есть только огонь.

Пожары и все, что с ними связано, — это лучшее, что можно найти в игре. Благодаря огню мир вокруг вас, наконец, начинает работать: случайно брошенный коктейль Молотова запускает череду событий, которые могут драматически повлиять на исход боя. Огонь быстро распространяется по сухой траве, но самое главное — благодаря ему детонируют машины, цистерны и бочки с горючим. Как и в **Crysis Warhead**, каждый сантиметр Far Cry 2 взрывоопасен. Горят баллоны с газом, трещат ящики с патронами, рвутся классические шутерные бочки. Благодаря огню тут появляется необходимая любому шутеру непредсказуемость: ветер может раздуть пожар в другую сторону, неудачный взрыв может заставить вас пересмотреть свои взгляды на запасы медикаментов. В лучшие свои минуты Far Cry 2 превращает игрока в пироманьяка младшего школьного возраста: вы будете бросать гранаты и поджигать траву, просто чтобы посмотреть, что будет дальше. И тут, в самый неподходящий момент, у вас заест винтовку.

Авторы вводят в классическую шутерную среду несколько новых переменных. Во-первых, оружие со временем ржавеет, пачкается, заедает и ломается. Пока вы дубасите по очередному шотгану кулаком (трюк исполняется истерическим нажатием одной-единственной кнопки), вас гарантированно расстреляют. Во-вторых, здоровье тут не восстанавливается автоматически, как это сегодня принято, — нужно лечиться (подробнее см. об этом нашу специальную врезку). В-третьих, герой болен малярией, отчего у него периодически случаются довольно безобидные, но неприятные приступы: картинка плывет и пульсирует по краям. В таких случаях необходимо срочно принимать лекарство.

С помощью этих остроумных нюансов Ubisoft Montreal буквально навязывают вам свои побочные задания. Новое оружие необходимо покупать в магазине: оно спокойно держится три-четыре миссии. Арсенал магазина открывается вам постепенно — для этого нужно брать задания у продавцов. Таблетки от малярии выдают труженики подполья — в обмен на доставку поддельных паспортов очередным беженцам. Все это нормальные, работающие схемы, если бы не один прискорбный факт: второстепенные задания еще скучнее сюжетных. Партизаны *всегда* просят вас доставить очередную вязанку паспортов. Оружейный продавец каждый раз требует уничтожить один и тот же конвой. Заставлять игроков в очередной раз переть через пол-Африки для того, чтобы открыть, наконец, снайперскую винтовку, — подлейший трюк со стороны разработчиков.

Теоретически вы могли бы развлечь себя во время длинных заездов разглядыванием окружающих красот. Но Ubisoft Montreal считают по-другому. Им кажется, что вы должны развлекаться отстрелом бандитов на джипах. Когда в меня впервые въехала тачанка с двумя обо-

Занимательная пиромания

Коктейль Молотова — второй (после огнемета) верный способ устроить пожар.

Трудно поверить, что такое минимальное возгорание может привести к серьезным последствиям.

Но удачно загоревшаяся машина вам обязательно поможет.

Обратите внимание, что пожар распространяется в ту сторону, куда дует ветер.

Не пытайтесь повторить дома!

Раненых врагов зачем-то можно добивать, хотя радости в этом никакой.

Таким нехитрым способом Far Cry 2 предлагает чинить любую технику в игре.

дранными неграми и одним станковым пулеметом, я скорее восхитился — надо же, безо всяких скриптов! Когда точно такие же бандиты въехали в меня на следующем перекрестке, я подумал, что это цена, которую нужно заплатить за незаскриптованный AI. А когда выяснилось, что бандиты преследуют вас *всегда* — очень захотелось отправить авторам какую-нибудь обидную открытку. Ничто так не раздражает в Far Cry 2, как длинные переезды. Избежать преследования невозможно: AI каждый раз принимает решение броситься в погоню. Превозмогая жажду, голод и здравый смысл, бандиты несутся за вами на своем джипе и жалобно тычут пулеметом в бок. Они не сдаются, оставшись без средств передвижения: одинокий снайпер брел за мной через саванну десять виртуальных километров, периодически больно постреливая в спину.

Искусственный интеллект Far Cry 2 — это второе главное разочарование, сразу после миссий. Враги агрессивно, раздражающе тупы. Они замечают вас за километр, они отвратительно анимированы, они в состоянии сесть в джип и разнести на нем половину собственной базы. Они на ровном месте зачем-то сворачивают в реку. Трудно поверить, что канадцы выпустили свою игру с *такими* противниками, но ни о какой честной симуляции речи здесь не идет.

Far Cry 2 вообще проседает именно там, где ее авторы больше всего раздували щеки по поводу реализма. Все технические средства чинятся с помощью гаечного ключа, который герой сует в моторы лодок, джипов и багги и что-то таинственно подкручивает. В Африке живут исключительно травоядные: нет ни хищников, ни змей, ни насекомых. Канадцы позволяют себе миллион художественных допущений, которые в любой другой игре смотрелись бы органично. Но Ubisoft Montreal так настойчиво тычут вас носом в собственный геймдизайн, они так уверены в том, будто сделали эпический шедевр, игру года, что их простейшие логические ошибки вызывают какое-то особенное раздражение.

Снимите это немедленно

Итак, Far Cry 2 — это вовсе не «S.T.A.L.K.E.R. в Африке» и далеко не новый Crysis. Это sandbox-шутер, набитый невероятной, напыщенной глупостью. Что самое удивительное, столкновения с ней можно избежать. Во-первых, по карте раскиданы автобусные остановки, с помощью которых можно мгновенно попасть из одной области в другую. Не брезгуйте — пользуйтесь ими, вы ничего не потеряете. Во-вторых, самый удобный способ перемещения — по воде. Реки в Far Cry 2 — это что-то вроде шоссе, они проходят через всю карту, и вы легко и быстро попадете туда, куда вам нужно. Тут враги отчего-то теряют бдительность и почти никогда не преследуют вас. Особенно если дождаться темноты.

В-третьих, игнорируйте побочные миссии от напарников. *Каждый раз*, когда вы получите очередное сюжетное задание, гарантированно зазвонит мобильный телефон. Напарники предлагают альтернативное решение миссии, но в итоге вам придется решить не одну, а две задачи. Вас наверняка обстреляют, вы потратите время, нервы, медикаменты и боеприпасы. Наградой за это станет сомнительное повышение репутации у напарника — не обращайте внимания, единственная их задача — время от времени спасать вас, они прекрасно справляются с ней и так.

Наконец, сразу же купите хорошую снайперскую винтовку и какой-нибудь тяжелый пулемет. Это универсальная комбинация для выхода из любой ситуации.

Воспользовавшись этими нехитрыми советами, вы откроете для себя совершенно новую разновидность шутера — sandbox с препятствиями. Тут нужно, зажмурившись, добежать до очередной сюжетной точки и получить удовольствие от экшена. Потому что боевая система действительно предусматривает

АК-47 плюс апгрейд точности и запаса патронов — ультимативный аргумент в любой перестрелке.

Несмотря на то, что вас готов переехать каждый второй человек в этой игре, здесь имеется город, в котором введен комендантский час (!).

пространство для маневра и импровизации.

Огонь, открытая структура, машины, джипы и грузовики — все это складывается и работает в те минуты, когда Far Cry 2 не выступает в жанре «я самая умная и красивая игра». Вдруг выясняется, что местность можно использовать в свою пользу, что ветер необходимо принимать во внимание, что снайперская винтовка — ваш лучший друг и что функция «проспать до нужного часа» придумана не зря. Конечно, в игре нет толком никакой разрушаемости (подправить местную архитектуру из ракетницы нельзя), зато деревянные перегородки послушно разлетаются, благодаря чему можно бронепоездом пропереть через какой-нибудь хлипкий КПП, оставив за собой груду трупов.

■■■

В основе Far Cry 2 — сильный шутер, авторам которого отчего-то показалось, что они могут совершить революцию. И они взялись за то, что сегодня умеют только **Rockstar Games** — за моделирование большого трехмерного мира. Амбиции — корень всех бед Far Cry 2. Здесь категорически нечего делать, все самое интересное происходит в те минуты, когда начинается обычный импровизационный шутер. Это ни в коем случае не плохая игра, но с точки зрения жанровых достижений она бесконечно далека от творчества Crytek. Самое печальное, что Far Cry 2 действительно содержит все задекларированные возможности: пятьдесят квадратных километров Африки, джипы, моторные лодки, глайдер, пожары. Но по ощущениям это очень похоже на ту печальную ситуацию, когда папа приносил домой огромную коробку с пожарной машиной, а оттуда последовательно вываливались: отломанный руль, брандспойт, каска, голова пожарного и два отколотых глаза. ■

Народная медицина

Обычные ранения в Far Cry 2 лечатся с помощью традиционных инъекций.

Но если вы истратили все четыре условных сектора здоровья, то необходимо исполнить акт самоврачевания.

Все анимации контекстно-зависимы, но отнимают одинаково много времени (около 5-10 секунд).

Травма никак не сказывается на вашем быстродействии или проворности, даже если герой только что вправлял себе сломанную руку.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Африка без крокодилов, львов, горилл и человеческого шутера.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

ЖАНР	Экшен

Издатель
Rockstar Games

Разработчики
- Rockstar Vancouver
- Rockstar New England (портирование)

Издатель в России/локализатор
1C

Похожесть
Серия GTA

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
Один DVD

Сайты игры
www.rockstargames.com/bully/home

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

BULLY

SCHOLARSHIP EDITION

Илья Янович

Приход **Bully** на PC состоялся в самый неподходящий момент. Конец осени, вал релизов, буквально в это же время выходит **GTA 4**, а также **Fallout 3**, **Far Cry 2** и еще множество новых и дорогих проектов. На их фоне игру про злобного школьника и его приключения в частной академии для отпетых подонков можно просто не заметить. И очень зря.

Заводной апельсин

Для тех, кто пропустил наше первое знакомство (см. «Игроманию» №10'2008), напоминаем. Тинейджера Джимми Хопкинса привозят в вымышленный американский городок Буллворт, что в Новой Англии. До этого жизнь у Джимми складывалась, мягко говоря, не лучшим образом: рос без отца, в прошлых школах прослыл хулиганом, с новоявленным отчимом разговаривает сквозь зубы. За эти прегрешения Джимми и запихивают в школу-интернат Bullworth Academy, престижное, на первый взгляд, учебное заведение, в котором содержатся самые отъявленные хулиганы.

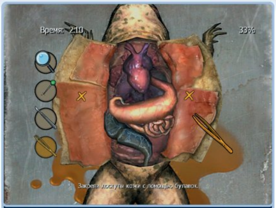
Тут, пожалуй, надо напомнить, за что мы так любим Rockstar. Эти люди, как никто, умеют вникать в тонкости самых разных субкультур и воспроизводить их в своих играх. **Bully** выглядит и ощущается как ваш самый страшный и реалистичный кошмар о школьных годах (это комплимент). Злобные дежурные, драки с хулиганами, «разбор полетов» в кабинете директора, стрельба из рогатки — несмотря на то что в игре показана американская школа, все, что там происходит, близко и понятно любому, кто коротал часы за партой. На переменах творится ожидаемый бедлам: кто-то дерется, мелочь из младших классов носится по двору, старшеклассники паясничают с девчонками, а кого-то в этот самый момент аккуратно запихивают в мусорный бак. Мы во всем этом принимаем самое деятельное участие.

Едва переступив школьный порог, Джимми тут же сталкивается с тремя угрожающего вида подростками, которые явно хотят избить новенького. Получив по предупредительному удару коле-

Дежурные здесь — как агенты в «Матрице»: практически непобедимы.

Безжалостно избитому противнику можно сделать фаталити — классическую «крапивку».

Стрелять из рогатки по накачанным бугаям, сидя на дереве, — отдельное удовольствие!



Священный обряд вскрытия лягушки — обязательная часть школьного курса биологии в США.

ном в пах, наглецы поостыли, но тут на беду из-за угла показался дежурный, от которого пришлось срочно улепетывать и долго скрываться в коридорах. Так Bully стартует в первые же пять минут.

Эффект присутствия авторы усиливают за счет персонажей. Все они сошли то ли со страниц вашего выпускного альбома, то ли из классики американского кино про школу. Директор-дуболом, искренне полагающий, что в школе все прекрасно. Учителя-неврастеники, часть которых настолько погружена в свой богатый внутренний мир, что искренне удивляется, когда видит в классе учеников. Качки-задиры, очкастые ботаны, организовавшие «тайный клуб нердов», или вот даже бомж — отставной военный, готовый в обмен на разломанный транзистор научить вас хитрым приемчикам.

Последний звонок

Школьные будни выглядят примерно так. Каждое утро перед вами стоит один и тот же выбор: пойти на занятия или нет. Прогуливать не рекомендуем: каждый урок — это несложная, но увлекательная мини-игра, выполнение которой поможет улучшить свои навыки (силу, харизму и т.д.): на физкультуре, например, научат новым боевым приемам. Если вы все-таки решили, что ученье — это никакой не свет, а скука смертная, главное — не попадаться дежурным. Помимо сомнительной перспективы получить от них кулаком в глаз, есть вероятность, что вас просто поймают за шкирку и отправят на занятия или, хуже того, стричь газон (а когда наступит зима — убирать снег).

Но уроки длятся каких-то три игровых часа, в остальное время мы выполняем сюжетные квесты и вносим свой вклад в борьбу за господство над школой. В войне «мажоров» до «качков». Чем больше заданий мы выполняем за ту или иную сторону, тем больше нас уважают одни и ненавидят другие. Это оказывает влияние и на сторонние квесты: так, представитель дружественной группировки может запросто подойти к нам на перемене и попросить о помощи, а противники будут стараться надавать тумаков при любом удобном случае. Изредка удается вырваться за пределы школьной территории и погулять по городу. Там можно заглянуть в магазин одежды, в парикмахерскую и парк развлечений, но это скорее небольшая передышка в непрекращающейся «классовой борьбе».

Форма подачи в Bully принципиально отличается от того, что мы видели в GTA. Буллворт — очень маленький город, да и большую часть времени мы проводим на территории школы, поэтому плотность событий в сценарии очень высока. Это история о трудностях переходного возраста, при этом разработчики не стесняются то и дело отвлекаться на сторонние темы и даже оставляют место для морали, пусть и довольно прямолинейной: плохие парни терпят фиаско, справедливость торжествует, а хулиганство — зло. Ближайшим художественным ориентиром тут является фильм «Заводной апельсин» Стэнли Кубрика, где школьные мажоры разбивали чужие головы под Бетховена. В Bully, конечно, нет места отлетающим головам (да и убить никого нельзя, рейтинг Teen обязывает), но это далеко не пуританское морализаторство.

Внешний вид — наверное, главное, за что мы все очень беспокоились при переезде игры на PC. PS2-версия (вышла в 2006 году) даже по меркам самой платформы выглядела не слишком презентабельно. Потом случилось неожиданное: **Electronic Arts** купили студию **Criterion** (авторов, например, **Burnout**), а вместе с ней и все права на знаменитый движок **RenderWare**, на котором Bully, собственно, и работал. **Scholarship Edition** для Xbox 360 и Wii базируется уже на технологии **Gamebryo** (см. **Oblivion** и **Fallout 3**), и разница действительно ощутима: помимо переделанных моделей и текстур, новое издание может похвастаться нормальной прорисовкой деталей, качественной лицевой анимацией и какой-никакой игрой светотени. Так вот, хорошая новость заключается в том, что на PC портировали именно версию с Xbox 360. Так что шока по поводу ужасной картинки не будет. С управлением тоже все в порядке: все кнопки можно спокойно переназначить под схему, знакомую по GTA, а если с клавиатуры будет играть неудобно, всегда можно подключить геймпад.

■■■

Все тот же «Заводной апельсин» Кубрика был номинирован на различные кинопремии (включая «Оскар») двадцать один раз, но не получил в итоге ни одной хоть сколько-то крупной. С Bully, вероятнее всего, случится та же история: это очень хорошая игра, которая пришла к нам слишком поздно. С того момента, как она появилась на PlayStation 2, мы успели распрощаться с рельсовыми шутерами, налепить приставку «2.0» на все известные жанры, а также напечатать фразу «Мы хотим перемен!» примерно сто миллионов раз. Bully — это такой гость с прошлого поколения консолей: мы очень ему рады, но к раздаче призов он явно опоздал. Тем не менее, если выдастся минутка, непременно уделите этой игре внимание: помните, больше нигде у вас не будет возможности запихнуть зарвавшегося верзилу в узкий металлический школьный шкафчик.

ПЕРЕВОД: Локализация от **«1С»** — достойная работа, но не без изъянов. Озвучка осталась нетронутой (на этом совершенно справедливо настояли Rockstar: актерский состав всегда был их сильной стороной), а текст соответствует теме. Словечки вроде «зырить», «чё» и «вякнул» смотрятся тут совершенно органично. С другой стороны — хватает мелких ошибок (в определенном контексте фраза *«come on!»* означает *«да ладно тебе!»*, а вовсе не *«идем!»*, как кажется переводчикам), слова вроде *«проблемометр»* выглядят довольно нелепо, а шрифты могли бы быть поаккуратней. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

На первый взгляд — GTA со школой вместо мегаполиса. На деле — экскурс в школьные годы для всех, кто забыл, что такое сидеть за партой, получать подзатыльники от хулиганов и прогуливать занятия.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

XENUS 2
БЕЛОЕ ЗОЛОТО

Алексей Моисеев

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
- Шутер
- Ролевая игра

Издатель
Руссобит-М

Разработчик
Deep Shadows

Похожесть
- Xenus: Точка кипения
- Just Cause

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.whitegold-game.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Первый **Xenus** был наделен всеми типичными чертами славянских игр. В нем отличная идея и талант разработчиков сталкивались с их же непрофессионализмом и упорным нежеланием доводить игру до нужного уровня качества. Игроки совершенно справедливо жаловались на страшнейшие тормоза, огромные, но совершенно пустые пространства, ужасную физику, неуправляемый транспорт и невнятный искусственный интеллект. И здесь же — пир во время чумы: полноценная ролевая система, прикрученная к шутер-механике, открытый мир, огромный выбор оружия и техники. В Xenus можно было жить, но делать это приходилось, преодолевая глухое раздражение.

Что такое хорошо

Поэтому программа-минимум для второй части была такая: привести игру во вменяемое состояние, попутно сохранив и приумножив все хорошее, что в ней уже было. Некоторые задачи оказались **Deep Shadows** по силам. Прежде всего, украинцы более-менее оптимизировали движок. На рекомендуемой конфигурации **Xenus 2** стабильно выдает не менее 30 кадров в секунду, и это при максимальных настройках. Картинка опрятная, но отстает от современных стандартов года на полтора-два (не забывайте, что технологии уже больше трех лет). Текстуры, за редким исключением, четкие, а здания изнутри больше не выглядят как пустые коробки из-под обуви. Правда, самих домов, куда можно зайти, — буквально полтора строения.

Во-вторых, ролевая составляющая — серьезный повод сыграть в Xenus 2. В «Белом золоте» появилась полноценная система перков. При получении очередного уровня (а опыт здесь выдается за все подряд) мы можем, выражаясь языком разработчиков, «установить» на Сола Майерса, нашего бессменного главного героя, одну из нескольких десятков способностей, которым всегда найдется применение. Например, в воде нам постоянно будут докучать пираньи. Убить их почти невозможно, но стоит взять перк, увеличивающий скорость плавания, как назойливые рыбы перестают быть большой проблемой.

Для любителей бесцельно слоняться по тропическим островам разработчики придумали охоту за сокровищами. Карибский архипелаг буквально ломится от богатств, клептоманы будут в восторге от сотен запертых ящичков, сейфов и коробочек, внутри которых вас может поджидать что угодно: от патронов и гранат до фруктов, выпивки и наркотиков. В диких местах, куда Майерсу, вообще говоря, совсем не нужно, обязательно отыщется пара сундучков с алмазами. Под водой начинающий ныряльщик найдет жемчужины, а опытный водолаз — настоящие пиратские клады.

Вырученные с продажи драгоценностей деньги есть куда де-

Спецэффекты здесь ограничиваются небольшой вспышкой и парочкой обломков. На дворе, напоминаем, 2008 год.

Ретроавтомобили 50-х на фоне пальм и заката — одно из самых романтических переживаний в игре.

Многоразовый парашют позаимствовали прямиком из Just Cause.

Погруженный в собственные мысли, этот очаровательный мужчина не замечает даже дробовика, направленного ему в пах.

вать. Помимо знакомых по предыдущей игре способов трат (подкупы, выкупы, откупы и другие «-купы»), в «Белом золоте» есть апгрейды оружия. Хотя улучшения вполне стандартные (увеличение скорострельности, объема магазина, точности и т.д.), сделаны они именно так, как должно быть: оставляют нас с пустыми карманами и большим желанием испытать на ком-нибудь только что улучшенную пушку.

И что такое плохо

Но все эти возможности совершенно некуда применить. Увлекшись полировкой движка и ролевой системы, разработчики забыли про другие, куда более серьезные проблемы. Например, здесь по-прежнему множество абсолютно пустых, безжизненных пейзажей, на которых не происходит ровным счетом ничего. Местным джунглям отчаянно недостает каких-то случайных событий, призванных скрасить километровые походы к очередной цели. Эта проблема типична для многих игр с открытым миром: похожие претензии мы, если помните, предъявляли и **Crysis**. Но Deep Shadows, в отличие от **Crytek**, не компенсируют фрустрацию фотореалистичной графикой, крепкой экшен-механикой и инопланетянами. Поэтому прогулки по солнечным Карибам здесь надоедают буквально в считанные часы.

Другая беда **Xenus 2** — карта, оформленная в виде крупномасштабного спутникового изображения архипелага, на котором почему-то нет *никаких* условных обозначений, кроме пунктов заправки. И что еще хуже, своих собственных пометок наносить на карту тоже нельзя. А меж тем тут есть что отмечать: торговцев, врачей, ключевых персонажей, найденные клады, оставленную технику. Даже тривиальной системы координат — и той нет. Все приходится искать на ощупь.

Узнавать об интересных местах на каждом острове предлагается из разговоров с коренными жителями. Каждый встречный с готовностью изольет вам душу: расскажет обо всех проблемах и болячках, пошло пошутит, поведает поучительную историю, затравит пару баек, пообещает дать в зубы и, может быть, скажет что-нибудь полезное. К середине игры от этого бессмысленного и беспощадного потока сознания голова идет кругом и всякое желание брать квесты у аборигенов отпадает.

Наконец, техническая составляющая оставляет желать и желать. Те, кто ожидал увидеть в Xenus 2 честную физику, будут неприятно удивлены — ничего похожего тут нет, хотя разработчики грозились. Особенно это заметно с наземным транспортом: игнорируя все три закона Ньютона разом, машины здесь встают как вкопанные при столкновениях с любым предметом и не обращают внимания на взрывающиеся под колесами бочки с горючим. Водный и воздушный транспорт, к счастью, управляется более-менее прилично, но о честной физике здесь не может быть и речи.

Разумеется, никуда не делись и программные ошибки. Все они аккуратно перенесены из оригинала в сиквел, а также любовно дополнены новыми. Причем чем дальше вы продвигаетесь, тем больше их становится. Если на первом острове мы имеем дело лишь с плохо работающими скриптами, то уже на втором сюжетном клочке суши без труда находятся места с висящими в воздухе предметами, а главгерой застревает в декорациях. Враги трогательно тычутся в препятствия, будучи не в силах их обойти. Местные жители не отстают: отказываются с нами общаться, обрывают мысль на полуслове, несут околесицу. Логики в их действиях тоже не наблюдается. Водитель, попавший в заскриптованную аварию, сутками стоит на месте и сокрушается о своем несчастье. Сидящие в кафе люди продолжают мирно обедать, даже если в пяти метрах от них разорвется граната. Глава бандитов, которого Сол должен убить, мирно сидит на диванчике в окружении пары барышень и делает вид, что нас не замечает. После убийства несчастного девушки продолжают танцевать просто так, ради своего удовольствия. Ну и так далее.

■ ■ ■

Основная проблема Xenus — не в программном браке. По сути, это ровно та же самая игра, что и три года назад. Изменения, сделанные разработчиками, тянут на большой и серьезный аддон, но их недостаточно для того, чтобы с чистой совестью приписать к названию цифру «2». А три года для шутера — это огромный срок. За это время дюжину раз сменились тренды, требования, уровень технологий вырос на две головы, «песочница» успешно освоена большими и дорогими проектами. Сегодня у нас уже есть сразу несколько игр, которые делают то же самое, что «Белое золото», только лучше: это как минимум **Fallout 3** и **Far Cry 2**. Deep Shadows, безусловно, талантливые люди, но им нужно научиться управлять своими амбициями. А они вместо этого заняты сейчас «**Предтечами**», которые по масштабу чуть ли не превосходят Xenus 2. Ждем с опаской. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Три года назад Xenus можно было простить многое, но в 2008 году играть в кособокий шутер с богатой ролевой системой уже не получается — у нас есть игры, которые делают то же самое, но лучше, красивее и богаче.

ГЕЙМПЛЕЙ	5.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ

5,5

СРЕДНЕ

ЖАНР Футбольный симулятор

- **Издатель** Konami Digital Entertainment
- **Разработчик** Konami Digital Entertainment
- **Похожесть**
  - Серия Pro Evolution Soccer
  - Серия FIFA
- **Мультиплеер** Интернет
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.pes2009.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 1,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

PRO EVOLUTION SOCCER 2009

Сергей Колокольников

Когда в 2003 году **Konami** выпустила на PC **Pro Evolution Soccer 3** (до этого сериал обитал исключительно на консолях), мало кто мог представить, что японский футбольный симулятор сможет составить конкуренцию колоссу под названием **FIFA**. Слишком уж большой казалась разница в весовых категориях. Всей мощи **Electronic Arts** Konami могла противопоставить разве что несколько иной подход к геймплею и Пьерлуиджи Коллину на обложке (в игре лысый рефери не появлялся). В остальном PES 3 был самым заурядным портом с PS 2 — довольно невзрачная графика, отсутствие режима сетевой игры и более чем странное музыкальное сопровождение.

Неизвестно, как развивались бы дальнейшие события, если бы разработчики в EA Sports внезапно не обленились, загнав FIFA в затяжной кризис. Пока в EA топтались на месте, Konami медленно, но верно завоевывала поклонников виртуального футбола. Не располагая обширным набором лицензий, PES брал прежде всего геймплеем. На первый план здесь вышел выбор правильной тактики: Konami буквально заставляла игроков думать, искать индивидуальный подход к каждому новому сопернику. Поражение от компьютерного оппонента нисколько не огорчало, наоборот, вы понимали, над чем нужно работать, чтобы в следующий раз точно одержать верх. Тихо и незаметно для всех Pro Evolution Soccer рос в тени именитого канадского конкурента. Прорыв случился год назад. Konami решилась на тот шаг, который в EA почему-то очень боялись сделать. Они первыми дали PC-игрокам полноценный nextgen-футбол — и не прогадали. **Pro Evolution Soccer 2008** превзошел своего конкурента абсолютно по всем показателям. Сейчас в Electronic Arts, похоже, поняли, что дела плохи. С приходом Питера Мура FIFA (см. нашу рецензию в предыдущем номере) несколько оживился, но японцы по-прежнему впереди. Поэтому в этом году товарищеский матч между Канадой и Японией закончился в пользу последней.

Напряги извилины

Амфетаминовый футбол, ставший в свое время одной из основных претензий к PES 2008, благополучно канул в Лету. Игра теперь проходит на пониженных скоростях, что в данном случае нужно воспринимать как большой плюс — происходящее на поле стало больше напоминать реальный футбол. То же самое касается и некоторых игроков. Если раньше какой-нибудь Лионель Месси мог со скоростью пассажирского поезда проскочить через все ваши оборонительные ряды, то теперь один-два хороших защитника легко его остановят.

Казалось бы, сниженный темп игры должен дать игроку дополнительное время на раздумья. Но не тут-то было. AI, как и раньше, не дает спуску. Зазевались, не успели вовремя отдать мяч — и вот уже инициатива переходит к противнику, а вы лихорадочно пытаетесь заблокировать пути развития атаки. Управляемые

Хотя дождь едва различим на скриншоте, он оказывает ощутимое влияние на игру.

Начинающая звезда Сергей Колокольников готовится выйти на замену в своем дебютном матче.

Попытка повторить успех отечественных футболистов на Суперкубке УЕФА пока что терпит неудачу: питерский «Зенит» только что пропустил мяч от Manchester United.

Инди-футбол

Konami — далеко не первая компания, которая дает игрокам возможность вырастить звезду мирового футбола буквально за пару вечеров. У независимых разработчиков из **New Star Games**, буквально на коленке собирающих футбольные симуляторы с графикой эпохи NES, есть замечательная серия игр **New Star Soccer**, основная идея которой целиком повторяет Become a Legend. Несмотря на крохотный бюджет, NSS — игра огромных масштабов: 47 реально существующих чемпионатов, огромное число команд и абсолютно необязательные «околофутбольные» вещи вроде возможности купить собственный самолет и дом на берегу Тихого океана или сделать ставки на скачках. Играть очень и очень интересно, но только если вы готовы вытерпеть архаичную графику и не самое лучшее управление.

компьютером нападающие нисколько не стесняются прессинговать ваших защитников в то время, когда они только-только получают мяч от своего вратаря. В результате соображать нужно чуть ли не быстрее, чем раньше.

Мало того, за прошедший год искусственный интеллект стал на порядок умнее. Компьютер отлично видит поле, прерывает ваши пасы и в случае чего не гнушается использовать дальние передачи, приводящие порой к довольно неприятным моментам у ворот. Защитники крепко висят на ваших игроках, не дают развернуться и буквально заставляют методом проб и ошибок выискивать слабые места в их обороне. Прибавьте к этому улучшенную игру вратарей, и вы поймете, что забить гол в **PES 2009** стало еще сложнее. Дело тут, конечно, во многом зависит от выбранного уровня сложности, но ведь настоящие поклонники PES не принимают ничего, кроме World Class.

Без БАТЭ

Извечную проблему с лицензиями Konami на этот раз попытались решить покупкой прав на ни много ни мало Лигу чемпионов. Самому престижному клубному состязанию Европы в PES 2009 выделен отдельный режим. Перед матчами играет знаменитый гимн, от которого сердце любого поклонника футбола начинает биться вдвое чаще. А все таблички с расстановками игроков и предматчевыми составами неотличимы от тех, что показывают по телевизору во время трансляций настоящей Лиги чемпионов. Есть, правда, один очень существенный недостаток. У Konami нет лицензий на все команды, которые в этом сезоне будут бороться за звание лучшего клуба Старого Света. Белорусский БАТЭ, например, отсутствует (не самая, конечно, существенная потеря, но все же). А у некоторых клубов, вроде лондонского «Челси», названия по старой традиции изменены на что-то вроде London FC. Казалось бы, мелочь, а ощущения уже не те. В последнее время, впрочем, в фанатской среде активно циркулируют слухи о планах Konami выпустить небольшой бесплатный апдейт, добавляющий новые лицензированные команды. Вполне может быть, что среди их числа окажется и несчастный БАТЭ.

А вот соперник белорусского клуба по групповому этапу Лиги чемпионов — санкт-петербургский «Зенит» — в PES 2009 есть уже сейчас. Равно как и московский «Спартак». Обе команды щеголяют аутентичной формой и составами, а лица некоторых игроков вылеплены буквально вручную. Сразу видно, что в Konami хотя бы следят за ситуацией на европейской футбольной арене, и это не может не радовать. EA, например, вот уже который год подряд упорно игнорирует отечественные клубы.

Я — легенда

Но даже если бы в PES 2009 не было ни Лиги чемпионов, ни «Зенита» с Аршавиным, игру все равно стоило бы купить ради замечательного режима Become a Legend. По сути своей это тот же Be a Pro из FIFA 09, но с одним существенным отличием: в него куда интереснее играть.

Причин тому сразу несколько. Во-первых, в Konami разумно рассудили, что начинающих футболистов, вне зависимости от их амбиций, в топ-клубы просто так не приглашают. Если в FIFA 09 вы сразу же могли примерить майку «Интера» и выйти на поле в первом же матче, то в PES 2009 ради этого придется очень и очень постараться. Свой путь к званию легенды вы начинаете в любительском клубе с названием вроде Babilayna CF. Причем буквально после первой же игры в ваших услугах будут заинтересованы несколько клубов средней руки. Но даже там придется бороться за попадание в основной состав, пахать на тренировках и медленно, но верно наращивать характеристики. И все для того, чтобы однажды получить приглашение от именитого гранда, выйти на поле какого-нибудь «Сантьяго Бернабеу» и стать любимцем болельщиков.

Вторая причина, по которой «стать легендой» лучше, чем «быть профессионалом», заключается в том, о чем мы писали выше. Умный AI, оказывается, способен быть не только коварным противником, но и хорошим напарником. В Become a Legend действительно чувствуешь себя частью команды, а не единственным, кто может сделать на поле хоть что-то толковое. Своему виртуальному альтер эго начинаешь сопереживать. Испытываешь горечь и досаду, когда команда пропускает гол из-за одной твоей ошибки. Искренне радуешься, когда после сольного прохода по флангу делаешь передачу на нападающего и тот сравнивает счет. А стоит забить победный гол собственными ногами (или головой — тут уж как получится), и вашему счастью не будет предела.

■■■

Кроме всего вышесказанного, PES 2009 — самый красивый футбольный симулятор на сегодняшний день. В Konami, конечно, не стали придумывать ничего нового и просто доработали движок прошлогоднего образца. Но благодаря одному только освещению картинка на экране выглядит очень и очень внушительно, гораздо четче, чем в замазанном блюром FIFA.

Каким будет расклад сил на рынке футбольных симуляторов в 2009-м, мы наверняка предсказать не можем. PES развивается бодрыми темпами, но и FIFA, похоже, поднимает голову. Но сегодня вопрос о том, какой симулятор лучше, не стоит. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Недостаток лицензий в Konami успешно компенсируют продуманным геймплеем, который бросает вызов вашему тактическому мышлению и не на шутку увлекает. Однозначно, PES 2009 — лучший футбольный симулятор года.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 8,5

ОТЛИЧНО

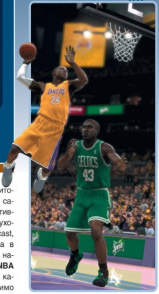
NBA 2K9

ЖАНР Баскетбольный симулятор

- **Издатель**
  2K Games
- **Разработчик**
  Visual Concepts
- **Похожесть**
  - Серия NBA 2K
  - Серия NBA Live
- **Мультиплеер**
  Отсутствует
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  http://2ksports.com/games/nba2k9

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



Сергей Колокольников

Похоже, что абсолютной гегемонии **Electronic Arts** в жанре спортивных симуляторов (по крайней мере, на PC) медленно, но верно приходит конец. Компания, некогда обладавшая незыблемым авторитетом, сегодня терпит одно поражение за другим. Сперва возмужавший **Pro Evolution Soccer** столкнул **FIFA** с пьедестала, а теперь вот судный день настал и для серии **NBA Live**.

Король умер...

Справедливости ради стоит заметить, что канадцы сами отдали инициативу в руки конкурентов. С баскетболом от EA дела в последнее время обстояли точно так же, как с хоккеем или футболом. Но если в случае с последним разработчики как-то попытались исправить ситуацию, выдав в этом сезоне весьма крепкую **FIFA 09**, то с новой NBA Live они поступили куда как проще. EA попросту решили не выпускать игру на PC. То есть вообще. Подобная ситуация в свое время произошла с **NBA Live 2002**, но тогда образовавшуюся пустоту никто не смог занять никто. В этом году претендент нашелся.

Об **NBA 2K9** среди PC-аудитории могли слышать разве что самые преданные фанаты спортивных симуляторов. Корни серии уходят к приставке Sega Dreamcast, на которой она дебютировала в 1999 году. Четыре года спустя название сменилось на **ESPN NBA** (ESPN — американская сеть кабельного телевидения, помимо прочего транслирующая матчи Национальной баскетбольной ассоциации), но продержалась новая вывеска недолго. ESPN вскоре подписали эксклюзивный пятнадцатилетний контракт с EA, а спустя некоторое время **Sega** продала все права компании **2K Sports**. И до, и после сделки серия упорно обходила своим вниманием PC, появляясь исключительно на консолях. Но в этом году 2K Sports наконец созрели для того, чтобы выпустить NBA 2K9 на PC. Как оказалось, весьма кстати.

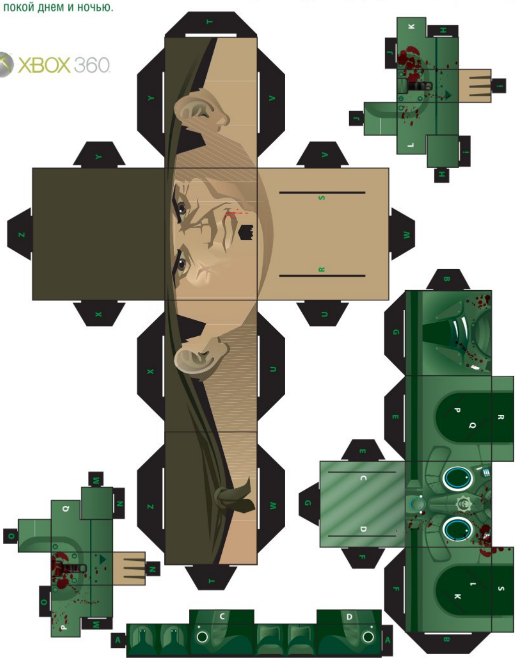
Модели игроков сделаны настолько хорошо, что мелочи вроде проходящих сквозь футболку пальцев поначалу как-то не замечаешь.

Стыдно признаться, но на скриншоте автор статьи безнадежно проигрывает компьютеру 40 очков.

Телохранитель своими руками

Ежегодно в средствах массовой информации поднимается тема конца света. Одной из причин этого несчастья, по мнению некоторых, может стать вторжение инопланетян.
Специально для тех, кто боится небольших, но агрессивных зеленых человечков, мы подготовили подарок – маленького и очень храброго Маркуса Феникса.

Создать личного телохранителя своими руками может каждый желающий. Просто возьмите в руки ножницы или любой другой острый предмет, вырежьте лекала по контурам и соедините все части воедино согласно буквенным обозначениям. И личный охранник будет всегда рядом с вами, неусыпно охраняя ваш покой днем и ночью.



GEARS OF WAR 2

Третий комментатор почему-то решил остаться за кадром. Наверное, боится.

Интерфейс NBA 2K9 настолько же красив, насколько неудобен.

NBA 2K9 — это такой аналог Pro Evolution Soccer от мира баскетбольных симуляторов. У игры точно такие же глубокие консольные корни и вполне серьезное намерение занять лидирующие позиции в жанре. Но если в случае с Pro Evolution Soccer и FIFA смещение лидера происходило сравнительно плавно, то 2K Sports бесцеремонно вломились в пустующий дворец и в гордом одиночестве уселись на троне. NBA 2K9 — как раз то, чего не хватало виртуальному баскетболу на PC.

...Да здравствует король!

Выгодные отличия игры от NBA Live видны практически сразу. Во-первых, конечно, графика. Она не то чтобы как-то поражает воображение — это привычный current-gen. Но, по сравнению с доисторической картинкой NBA Live 08, NBA 2K9 воспринимается чуть ли не как **Crysis** от мира спортсимов. Превосходные модели игроков, на которых заметны даже капли пота. Четкие текстуры, где при крупных планах различить можно чуть ли не фактуру ткани. Детально смоделированные спортивные арены со всевозможными табло и подвижными рекламными щитами. Небольшой конфуз, правда, случился со зрителями. Дело в том, что в честном 3D выполнены далеко не все болельщики, а лишь некоторая их часть. Так что порой на стадионах можно заметить и знакомых по спортсимам EA картонных человечков. Надеемся, что в следующем году их перестанут пускать на виртуальные трибуны.

2K Sports подходят к постановке матчей с поразительным тщанием. NBA 2K9 буквально дышит истинным духом NBA. Любой матч Национальной баскетбольной ассоциации — это в первую очередь шоу, а уже во вторую — спортивное состязание. Игра ретранслирует ощущение всеобщего праздника практически без потерь. Дело тут не столько в графике, сколько в десятках совершенно необязательных деталей. На экране то появляется какая-то реклама (которая поначалу даже отвлекает), то на поле вдруг выбегают девушки из группы поддержки. В перерывах мелькают логотипы спонсоров, торжественный голос за кадром подводит итоги завершившегося периода, а болельщики шумят и жуют хот-доги. Плюс NBA 2K9 принадлежит к тому редкому числу спортивных симуляторов, где комментаторы представлены в виде трехмерных моделей. Они, как правило, стоят на поле в самом начале матча и произносят исполненную пафоса вступительную речь.

На поле

Но самое главное — это, разумеется, геймплей. Тут NBA 2K9 на голову обходит NBA Live. Конечно, на низкой сложности игра против компьютера, скорее всего, не сможет вас увлечь. Но стоит выкрутить настройки AI до максимума, как на экране разыгрывается серьезная дуэль кремниевого и белкового разумов. Выиграть вообще довольно сложно: компьютер успешно блокирует почти все ваши броски, резво и грамотно атакует. А уж если вы позволите сопернику уйти хотя бы в десятиочковый отрыв, то победа окажется под очень большим сомнением.

AI обучен подстраиваться под вашу манеру игры и разрабатывать, исходя из нее, контртактики. Автор этих строк лично был свидетелем того, как люди, едва знакомые с реальным баскетболом и не видящие разницы между какими-нибудь Toronto Raptors и Utah Jazz, намертво зависали перед монитором, свирепым рычанием пресекая любые попытки выключить игру.

Традиционный разговор об игровых режимах у нас будет коротким — тут 2K Sports обошлись без особых откровений. Большую часть из того, что предлагается, мы так или иначе видели у EA Sports. Основной режим — The Association — аналог Dynasty Mode из NBA Live. Здесь на ваши плечи ложится управление одной из выбранных команд, выступающих в NBA. Отвечать придется не только за полагающиеся в таком случае тактику или составы, но и за вещи вроде поиска новых игроков или бюджета. Главное меню The Association выполнено в виде своеобразного интернет-браузера, откуда можно получить свежие новости, всевозможную статистику, расписания, результаты матчей и многое другое.

Проблемы у NBA 2K9 начинаются там же, где и у подавляющего большинства спортивных симуляторов. Дело в том, что в нее крайне сложно играть на клавиатуре. Наверняка найдутся луддиты, которые будут утверждать, что NBA 2K9 вполне может обойтись без геймпада. Но насколько бы привычна ни была вам родная клавиатура, комфортной игры можно достичь, лишь подключив геймпад. Иначе вместо того, чтобы получать удовольствие, вы будете до бесконечности перебирать варианты настройки клавиш.

Пожалуй, единственное, что серьезно омрачает яркий дебют NBA 2K на PC, — отсутствие мультиплеера. Будем надеяться, что его добавят в следующем сезоне.

■■■

Осень 2008 года вообще крайне удачно складывается для спортивных симуляторов. Сперва нас приятно удивила FIFA 09, затем был без пяти минут гениальный Pro Evolution Soccer 2009 (см. рецензию на него в этом номере). А теперь вот NBA 2K9. Игра, которая показала, каким должен быть современный баскетбольный симулятор. Если EA планируют вернуть NBA Live на PC в следующем году (а они, судя по слухам, обещают полностью новый движок и прочие радости жизни), то им придется очень постараться, чтобы выйти в лидеры. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Второе, после Pro Evolution Soccer 2009, спортсим-откровение этой осени и более чем достойная замена ушедшей в тень серии NBA Live.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

LEGENDARY

ЖАНР Шутер

- **Издатель** Gamecock Media Group
- **Разработчик** Spark Unlimited
- **Издатель в России/локализатор** 1С
- **Похожесть**
  - Half-Life
  - Turok
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.legendarythegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo 2,5 ГГц, 3 Гб, 512 Мб видео

Станислав Ломакин

У студии **Spark Unlimited** очень трогательная творческая история. С начала двухтысячных они сделали ровно две игры: первая — **Call of Duty: Finest Hour**, ранneконсольная версия Call of Duty, вторая — **Turning Point: Fall of Liberty**, посредственный экшен, в котором нацисты захватывают Америку. После этого разработчики решительно отбросили в сторону тематику Второй мировой и занялись, казалось бы, благим делом: взялись за Legendary, игру в редком жанре «экшен на основе древнегреческой мифологии». Кроме **God of War** и **Titan's Quest**, на этом поле, пожалуй, никто не выступал, поэтому мы следили за развитием событий с большим интересом. Тем более что культурная программа включала в себя массу интересного: сказочные чудовища в самом центре Нью-Йорка и Лондона, AI-вольнодумец, который должен был вести себя реалистично и активно пользоваться предметами окружающей обстановки, а также заговор тайных обществ и гигантские боссы, грызущие небоскребы.

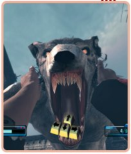
Но вот **Legendary** наконец вышла, и мы вынуждены констатировать прискорбный факт: и чудища, и мифология, и разрушенные небоскребы тут действительно есть, но играть от этого веселее не становится.

Двое из ларца

Итак, сюжет крутится вокруг ящика Пандоры — женщины из мифов Древней Греции, созданной богами специально для того, чтобы пакостить человечеству. Ей на хранение отдали ящик (многие гравюры изображают его в виде сосуда), который строго-настрого велели не открывать. Пандора, конечно, не удержалась, и из хранилища вылетели все беды мира, а на дне осталась надежда.

Этот самый ящик, но уже в наши дни, вору-наемнику Чарльзу Декарду поручила «угнать» из нью-йоркского музея загадочная организация Black Order. История повторяется: ларец распахнулся (на этот раз — самопроизвольно, стоило лишь Декарду до него дотронуться), и через образовавшийся портал в наш мир десантировался зверинец, списанный со всех возможных мифологических полотен. Пока Нью-Йорк трещит по швам от хлынувших монстров, в Black Order решают убрать Декарда, потому что тот вроде бы слишком много знает. План дальнейших действий предельно ясен: спасти свою шкуру, истребить по пути всю вызванную ящиком Пандоры нечисть, ну и закрепить успех уничтожением адского артефакта. Завязка абсолютно нормальная для любого блокбастера, просмотренного со скуки в районном кинотеатре.

Ситуация, в которой оказывается наш герой, поразительно напоминает **Turok** (см. рецензию в «Игромании» №06'2008). Главный герой при малочисленной (и во многом бесполезной) поддержке сражается с врагом в лице монстров с одной стороны и воинствующей группировки — с другой. В Turok против динозавров и организации Wolfpack нам помогали бороться солдаты Whiskey Company, в Legendary против нечисти и «Черного ордена» герой дерется плечом к плечу с так называемыми Council of 98, хранителями ящика Пандоры. Как и Джозеф Турок, Декард имеет за плечами криминальное прошлое, и нет ничего удивительного в том, что один потерпел крушение на планете с динозаврами, а второй попал в переплет с грифонами.



Эй, слышь, ты с какого района?!

Выйдя из полыхающего нью-йоркского музея, мы тут же становимся свидетелями дерзкого угона полицейской машины.

Оборотень тут или бьет наотмашь, или прижимает к полу — подобным образом вели себя велоцирапторы в Turok.

Творящийся вокруг грифона пожар — во многом его собственная заслуга.

Сыграть в ящик

То, что у нас в журнале подвергается остракизму, было объявлено заранее — Legendary абсолютно линейна. Разработчики маскируют этот факт традиционными способами, но шила в мешке не утаишь. Все мы понимаем, что если единственный возможный выход из помещения перегорожен огромным шкафом, а в центре этого самого помещения в данный момент стоит ящик Пандоры, в котором разгорается адское пламя, то рано или поздно шальной луч наверняка вырвется и взорвет треклятый шкаф. В музее уже началась паника, залы оперативно перекрываются специальными решетками, но из трех путей «на выбор» единственно верным будет тот, где решетка якобы заедает.

Так игра ненавязчиво выпихивает Декарда на улицы Нью-Йорка, где, само собой, творится армагеддон и мракобесие. Улицы города кишат вырвавшейся из ящика нечистью, но весь творящийся хаос нас как будто не касается — встречи с монстрами разных мастей тут сугубо по расписанию. В этом смысле Legendary вообще старомодна до безобразия: игрок здесь находится на тех же правах, что и в первых частях Call of Duty, он скорее наблюдатель, чем активный участник происходящего. Зубастые чудовища откусывают головы прохожим, скачут по фонарным столбам, задумчиво пожевывают автомобили, а что в этот момент делаем мы? Мы, друзья, бредем с произвольной скоростью по одному-единственному пути, пока не сработает очередной триггер и на нас не бросятся полчища голодных тварей.

Это не очень увлекательно, зато весьма зрелищно. Spark Unlimited разыгрывают традиционную шутерную постановку, и в ней порой встречаются потрясающие сцены — зрелищные и кровавые. Вот нари (персонажи болгарской мифологии, очень похожи на фей) под белы ручки хватают какого-то солдата и пускают на фарш посредством огромного вентилятора. Чуть позже шестиметровый минотавр запускает на орбиту случайного прохожего, а словно по свистку вылетевший из дверей кафе оборотень разрывает нашего союзника. В катсценах творится лавкрафтовская жесть: тут, например, гигантских размеров спрут прямо на ваших глазах рушит Биг-Бен. Legendary категорически не хватает главного — ощущения персональной причастности игрока к этому бедламу.

Целый ряд откровений постиг нас на встрече с одним из первых боссов, огромным грифоном. Мифическая птаха почила с миром на второй попытке, мы же уяснили сразу несколько важных для себя вещей. Если босса предстоит убить каким-то особо хитрым способом, будьте уверены, вам о нем обязательно сообщат, если же его нет — схватка превращается в длительный бег по кругу с зажатой левой кнопкой мыши. Арсенал в Legendary ничем не отличается от любого другого шутера, с одним лишь исключением: во время инцидента в музее Декард получил возможность создавать энергетические заряды, на время оглушающие монстров. По схожему принципу герой лечится, высасывая энергию из жителей пандоровского бестиария. В этом смысле люди представляют собой совсем бесполезный сорт противника.

Именем Half-Life

Игра постоянно жонглирует чужими эмоциями. Только что она убаюкивала вас скучноватым (хотя и эффектным) боссом, а уже в следующую минуту удивляет действительно сообразительными противниками. Тут имеются в виду именно монстры, потому что солдаты, так же как и ваши немногочисленные союзники, присутствуют в Legendary в качестве мебели. Оборотни довольно лихо носятся по стенам и заходят в тыл, грифоны могут атаковать парами, а некоторые жители ящика Пандоры способны убивать с первого удара.

В остальное время Legendary пытается развлечь игрока головоломками. Наиболее «каверзные» из них выглядят так. Нас запирают в темной комнате, где в каждую стену вмонтировано по огромному вентилятору. По щелчку один из них включается и начинает тянуть Декарда на лопасти, пока мы, по чистой случайности, не понимаем, что выключается этот цирк расстреливанием четырех непонятных балок. Из задач полегче: Legendary ежеминутно предлагает потушить пожар, повернув находящийся в непосредственной близости от места возгорания вентиль, или взломать кодовый замок, зажав кнопку Use. Сложность последней загадки зависит от времени удержания клавиши.

■ ■ ■

Legendary появилась на свет в самое неподходящее для нее время. Сама по себе линейность — не порок, но Spark работают по лекалам первого **Half-Life**, они и не думают экспериментировать с жанром и его стандартами. Даже авторы Call of Duty к пятой части заговорили о физике, разрушаемости и баллистике. Ничего подобного здесь нет. Хуже того — в Legendary большую часть времени отсутствует очень важный для постановочного шутера эффект присутствия, а это уже претензия посерьезней. Зрелищность, плотность событий — все это здесь есть, но вы с ходу вспомните пять более удачных шутеров. Legendary следовало выйти минувшим летом, когда еще не было **Crysis Warhead**, **Far Cry 2** и того же **Call of Duty: World at War**. А еще лучше — летом 2004 года. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Эффектный, но слишком линейный шутер, которому следовало выйти сразу после Half-Life. В Legendary есть гигантские спруты, оборотни и минотавры, но все это имеет очень опосредованное отношение к игроку.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

WORLD OF GOO

В родном городе автора этой статьи вот уже двадцать два года строят мост через Волгу. Если бы ответственные за проект люди воспользовались формулой из игры **World of Goo**, дела наверняка пошли бы куда быстрее. Было бы примерно так: мост готов за день, торжественная процессия проезжает с одного берега на другой, а в момент, когда последняя машина под аплодисменты достигает большой земли, мост тут же рассыпается до последней заклепки. World of Goo нельзя рекомендовать как пособие начинающим инженерам. Строят тут отнюдь не на века.

World of Goo — призер Фестиваля независимых игр (IGF-2008), победитель в двух номинациях: за инновационный дизайн и техническое исполнение. Это строительная головоломка, основанная на физике. Наша задача — построить устойчивую конструкцию из верещащих комочков, которые зовутся Goo Balls. Правила очень просты, хотя их очень трудно описать человеческим языком. Суть примерно в следующем: каждый Goo Ball — это узловая точка нашего сооружения. Мы хватаем мышкой один из комков, подносим его к уже существующему фундаменту, и он тут же скрепляется с двумя-тремя соседними точками. Вспомните, как выглядят опоры для линий электропередач: между вертикальными сваями крест-накрест идет обеспечивающая жесткость арматура. Нечто подобное предстоит создавать и здесь. Конечная цель — дотянуться до трубы, которая засасывает все Goo Balls, не использованные для строительства нашей башни.

При этом, будучи даже профессиональным архитектором, стабильную конструкцию создать не получится. Мало того что ее расшатывает ветер, так еще и те самые Goo Balls не могут усидеть на месте — они карабкаются вверх, выводя все сооружение из равновесия. Рано или поздно этот колосс точно рухнет, поэтому действовать нужно максимально быстро, следя за тем, сколько комочков осталось в нашем распоряжении — в трубу должно попасть не меньше определенного минимума, иначе результат не будет засчитан.

Для того чтобы контролировать перемещения Goo Balls, придуман гениальный инструмент. Нажав левую кнопку мыши, мы издаем курсором соловьиные трели, от которых наши подопечные тут же теряют волю. Падкие до музыки, они тут же устремляются к источнику звука. Таким образом можно хоть как-то стабилизировать эту пизанскую башню.

На этой конструкции разработчики построили без малого пятьдесят уровней. По мере прохождения мы встретим самых разных Goo Balls — летающих, липких, взрывающихся и многих других. Условия, в которых приходится действовать, тоже постоянно меняются: то приходится уворачиваться от вращающихся шестеренок, то стараться не попасть в огонь, а то и вовсе использовать ветер, волны или каменные блоки, чтобы подобраться к заветной трубе поближе.

Разработчики почти не повторяются и не перестают нас удивлять. Большинство уровней выполнено в уникальном графическом стиле: есть уровни жизнерадостные и мрачные, действие может происходить на поверхности земли, в пещерах, на водной глади и даже в недрах компьютера. Это очень здорово мотивирует к прохождению — каждого нового этапа ждешь как праздника. Мало того, мир игры живой, в нем постоянно что-то происходит. В основном, конечно, этот эффект создают наши герои: они мельтешат, ползают по возводимой нами конструкции, пищат, повизгивают и хлопают глазами. Эффект, который они производят на игроков, можно сравнить с гениальной **LocoRoco** — вы завороженно смотрите на экран и не можете оторваться, пока не пройдете все уровни до единого.

■ ■ ■

Есть в World of Goo еще один любопытный момент, а именно — режим Tower of Goo. Суть его в том, чтобы построить максимально высокую башню из «лишних» Goo Balls, которые вы насобирали во время прохождения одиночных уровней. Пока вы возводите свою игрушечную цитадель, тем же самым занимаются еще сотни людей по всему миру. Высота их башен отмечается в виде облачков с именами, которые парят рядом с вашей постройкой, — так что в любой момент понятно, у кого башня ~~длиннее~~ выше. На момент написания этой статьи счет возведенных конструкций шел на десятки тысяч, а ведь PC-релиз игры состоялся всего неделю назад. ■

Издатель/разработчик
2D Boy

Похожесть
- Bridge Construction Set
- Armadillo Run
- Gish

Мультиплеер
Отсутствует

Сайт игры
http://2dboy.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

При помощи воздушных шариков, похожих на эритроциты, можно летать. Главное следить, чтобы не оторвались.

В этом уровне goo-мост выходит у жабы изо рта. В каком месте он начинается — додумайте, пожалуйста, сами.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

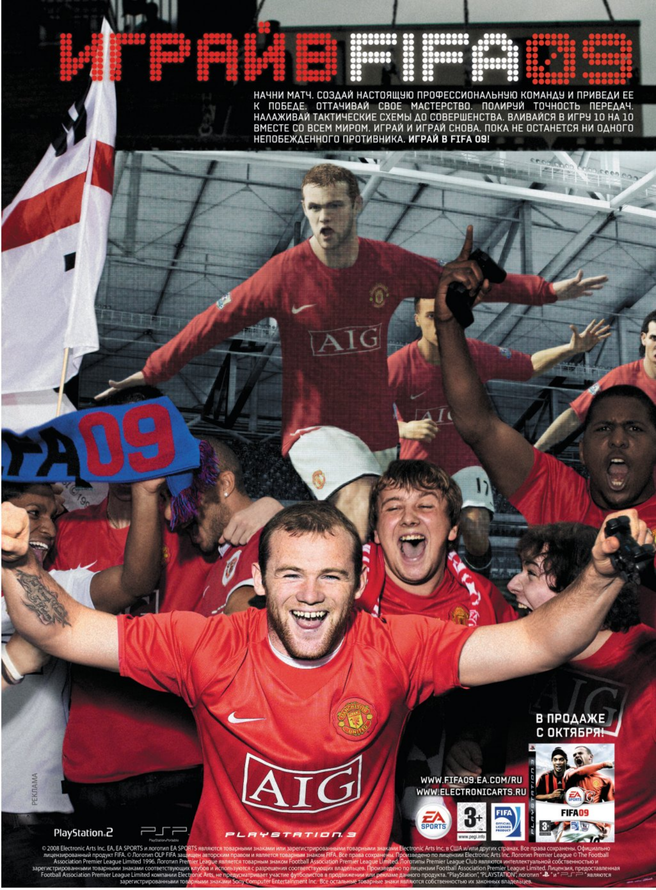
Очаровательная инди-головоломка, в которой пучеглазые комки слизи строят башни из самих себя. Сколько бы странно это ни звучало, оторваться от World of Goo совершенно невозможно.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО



Участвуй в онлайн-лиге на портале www.ealeague.ru! Стань лучшим в России!

Кирилл Волошин

ЖАНР Жизнь в космосе

- Издатель: Deep Silver
- Разработчик: Egosoft
- Издатель в России/локализатор: Новый диск
- Похожесть: Серия X; Серия Elite; Space Force: Rogue Universe
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.egosoft.com/games/x3tc

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core 2 Duo, 3 Гб, 256 Мб видео

X3
TERRAN CONFLICT

В преддверии выхода **X3: Terran Conflict** на тематических форумах царило чемоданное настроение. Люди самых разных возрастов, социального и семейного положения прощались друг с другом: дескать, все, ухожу из реального мира, буду недели через 2-3, а то и через месяц, если что — не поминайте лихом.

Орденоносная серия **X**, единственная на сегодняшний день достойная наследница **Elite**, — это действительно омут, в который если погружаешься, то непременно с головой. Это не космический симулятор, а симулятор жизни в космосе. Серия ценна не только и не столько тем, что здесь вы можете заниматься чем угодно: торговать, воевать, грабить, защищать, делать карьеру, создавать собственную промышленную империю и открывать новые неизведанные уголки галактики. Тут обретают осязаемый смысл слова репликанта Роя Бэтти из «Бегущего по лезвию»: «*Я видел то, во что вы, люди, просто не поверите. Горящие боевые корабли на поясе Ориона. Я видел силовые лучи, мерцающие во тьме близ Врат Тангейзера. И все эти мгновенья исчезнут во времени, как слезы под дождем*». Вы включаете автопилот на стыковку с какой-нибудь станцией и, откинувшись в кресле, под успокаивающую космическую музыку минут 10-15 реального времени просто смотрите на звезды, с усмешкой думая о тех, кто в этот момент сайгаком скачет по **Crysis**-джунглям или гонится за вредным одноклассником в **Bully: Scholarship Edition**. Отсюда, с орбиты Сатурна, все это кажется какой-то пошлой суетой.

Terran Conflict, единственное за три года дополнение к **X3: Reunion**, вполне тянет на самостоятельную игру. А заодно укрепляет репутацию серии как лучшего в мире средства для релаксации в домашних условиях: космос тут нарисован еще пронзительней, а музыка стала еще атмосферней.

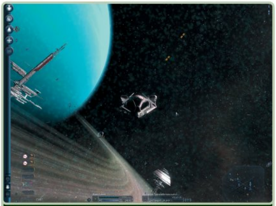
Нашлось в Terran Conflict место и для серьезных геймплейных нововведений. Прежде всего, управлять звездолетом теперь можно с помощью одной лишь мышки — авторы честно признаются, что взяли эту систему из **Freelancer**. Чтобы вам было понятнее: это примерно как если бы великие теноры вроде Хосе Каррераса или Монтсеррат Кабалье вдруг признались, что переняли кое-что у Николая Баскова. Такой принцип управления действительно проще, но реализма в нем ни на грош. Аналогичным образом упростили систему навигации: станции, где можно взять задание, обозначаются специальными значками, а при клике на объекте теперь появляется нормальное меню, а не условные графические обозначения, как это было раньше.

Помимо россыпи стандартных для любого уважающего себя аддона достопримечательностей (более 30 новых типов вооружения, около 100 дополнительных единиц флота и т.д.), отметим появление независимых, не управляемых игроком корпораций, со своими уникальными кораблями и станциями — они либо дружат с нами, либо враждебны. Кроме того, появилась возможность брать на абордаж и захватывать авианосцы — для этого придется использовать собственных наемников и солдат. Наконец, активнее стали NPC: они могут сами обратить ваше внимание на свои проблемы, избавив от необходимости рыскать по станциям в поисках побочных квестов.

■■■

Но, пожалуй, главное достоинство Terran Conflict — сюжет. Здесь расставлены точки в долгой истории, которая разыгрывалась на протяжении всей серии: мы возвращаемся домой, в Солнечную систему, чтобы раскрыть загадку создания терраформеров, причинившим всем массу проблем. Выбор персонажа на старте теперь влияет и на содержание некоторых сюжетных миссий — стартовые условия для каждого героя уникальны.

Одним словом, Terran Conflict строго обязателен к прохождению для всех поклонников. К начинающим космическим романтикам игра куда более лояльна, чем предыдущие части. Не воспользоваться подобным случаем будет просто глупо: ничего лучше в жанре все равно нет, а будущее серии пока что покрыто толстым слоем звездной пыли. ■



Даже если вас не интересуют бескрайние просторы космоса, X может привлечь как лучший в мире генератор межпланетных пейзажей.

К сожалению, релиз Terran Conflict оказался сыроватым: здесь есть технические баги, вылеты, проблемы с сохранениями и поиском пути у AI.

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Долгожданная доза сильнейшего наркотика для настоящих космических романтиков.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,5

ХОРОШО

© 2008 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com, 115419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д. 8, e-mail: info@playten.com.
© 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.

ЖАНР Бытие московского мутанта

СИМБИОНТ

- **Издатель** Бука
- **Разработчик** Targem Games
- **Похожесть**
  - Collapse
  - D.i.R.T.: Origin of the Species
- **Мультиплеер** Отсутствует
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.theswarm-game.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

«ЭТО ТВА-А-А-АРЬ!!!» — выпучив глаза, вопят русские солдаты. В воздухе, кувыркаясь, пролетает танк, а к лысому человеку с катаной в руке приближается огнедышащая жаба величиною с дом. Эта — исчерпывающее описание компьютерной игры «**Симбионт**».

Новый проект **Targem Games** (авторы **Ex Machina** и недавнего **Sledgehammer**) очень легко не заметить на полке: унылый арт на обложке, «увлекательная» аннотация. Но поверьте, «Симбионту» есть чем вас удивить. Уже на втором уровне за нами гоняется огромный богомол, а на третьем руки главного героя превращаются в огромные лезвия, как у Росомахи из X-Men.

Завязка уморительна: в 2008 году на Москву напали пришельцы и сделали всем плохо. Те же, кто выжил, ушли под землю, в метро. Наш герой — один из несчастных, кому пришельцы вживили свои гены. Поэтому теперь он со страшной скоростью мутирует, стремительно превращаясь в нечто, удивительно напоминающее строгга из **Quake 2**. Попутно герой высасывает генный материал из убитых монстров, приобретая все новые способности. Про лезвия вместо рук мы уже говорили, кроме них по ходу дела появится инопланетное зрение (помогает заметить невидимых врагов), энергетический щит и так далее. Все это видено нами уже тысячу раз, но тем не менее работает — лишних способностей в игре нет. Кроме того, приобретенные навыки можно улучшать. Прокачать все не получится, поэтому приходится выбирать — такой тут ролевой элемент.

«Симбионт» — непреднамеренно смешной, но довольно компетентный экшен, который своим устройством напоминает **Collapse**: сначала мы отстреливаемся от противников из огнестрельного оружия, а затем, когда процесс мутации заходит достаточно далеко, рубим их на куски полуметровыми лезвиями. Расчленение врагов выглядит довольно эффектно: мы лихим наскоком врубаемся в очередную кучу плотоядных насекомых-переростков, бешено молотим руками и в считанные секунды разрываем неприятелей на куски. Рапид, литры крови во все стороны. Не самая привычная картина для отечественного экшена.

Но самое главное — «Симбионт» держит заданный темп. Набрав обороты практически в самом начале, игра не сбавляет их до самых финальных титров. При этом нас не стесняются развлекать редкими мини-играми вроде расстрела боссов из гигантской пушки. Это, конечно, не **Gears of War**, но бодрости Targem Games не занимать.

Проблемы кроются там, где и ожидается. «Симбионт» — серый, неряшливый и просто некрасивый экшен. Понять, что дело происходит в разрушенной Москве, можно только из диалогов, где кто-нибудь ненароком помянет Павелецкий вокзал, — большую часть времени вас окружают серые, уныло полыхающие руины.

Зато сами авторы, похоже, прекрасно понимают, что делают b-game, трэш про шипы на спине, и ставят это знание себе на пользу. Мы бегаем по уровню с катаной под названием «декоративная». Враги истошно орут *«выходи, урodец!»*. Инопланетяне убегают от нас в буквальном смысле поджав хвост.

■■■

«Симбионт» — крепкий, обильно смазанный инопланетной биомассой экшен. Это трэш в хорошем смысле слова: жестокий, динамичный, а кое-где даже смешной. Если вы неприхотливо ждете от игр генетических экспериментов, идиотских диалогов, огромных боссов и груд мяса, то у Targem Games все это есть.

Основная проблема игры в том, что она страдает всеми болезнями, которые только могут быть у российской игры: ей не хватает лоска, свежих идей, постановки, хорошего арт-директора, наконец. Но «Симбионт» — скорее результат положительных мутаций. В нее можно играть без боли и даже получая некоторое удовольствие от процесса. А вот стоит ли ради этого отрываться от того же **Fallout 3** — прямо скажем, вопрос не в пользу российских разработчиков. ■

Кстати, в процессе мутаций герой еще и чешуей обрастает.

Жаба-богомол — негласный символ этой игры. Очень похожа на Брумака из Gears of War.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Гигантские жабы и богомолы, клешни вместо рук и литры крови повсюду — именно так выглядит «Симбионт», сознательный отечественный трэш-экшен.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Jump in.
XBOX 360.

QUANTUM OF SOLACE
THE GAME

ЖАНР Шутер

Издатель
Activision

Разработчики
- Beenox Studios
- Treyarch

Издатель в России/локализатор
Новый диск

Похожесть
- Call of Duty 4: Modern Warfare
- Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas

Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть

Объем
Один DVD

Сайт игры
www.007thevideogame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 128 Мб видео

Давайте сразу определимся: если вы не смотрели как минимум «Казино «Рояль», садиться за **Quantum of Solace: The Game** не стоит. Свеженький «Квант милосердия» к ознакомлению тоже желателен, но без этого уже можно обойтись, потому как большую часть времени игра будет воспроизводить эпизоды из первого фильма о новом блондинистом Джеймсе Бонде.

Это как раз тот случай, когда знание эпизодов кинокартины дает совершенно новые ощущения от игры. Что подумает человек, не смотревший фильм, об уровне, где отравленному агенту 007 надо за отведенное время добраться до своей машины? Перед глазами все плывет, ноги подкашиваются, таймер тикает — сплошное издевательство. В то же время люди, наблюдавшие мучения Даниэля Крейга на экранах кинотеатров, воспримут эпизод совершенно иначе. На то и расчет. Знаменитая погоня на стройке перенесена в игру с маниакальной точностью, драка на лестнице в казино покадрово повторяет сцену из фильма. Те же эпизоды, в которых Бонд никому не бил морду, полностью переделаны в угоду геймплею.

В груди Quantum of Solace бьется пламенный мотор, доставшийся в наследство от **Call of Duty 4: Modern Warfare**. Ощущения от игры соответствующие: на экране постоянно что-то взрывается, горит и рушится. Не в таких объемах, как в CoD 4, но в достаточных, чтобы поддерживать высокий темп повествования. Даниэль Крейг довольно прохладно относился к идее интерактивного приключения с его участием, потому далеко не сразу согласился подарить игре свои голос и внешность. Чтобы оправдать усилия (и финансы), потраченные на уговоры, разработчики сделали систему укрытий а-ля **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**. Практически за любым предметом можно спрятаться, а камера демонстрирует лицензированное тело Крейга со стороны. К сожалению, впопыхах систему забыли как следует проработать: не раз и не два жизнь Джеймса Бонда оборвется из-за самовольных отлипаний от препятствий после снайперской стрельбы или разорвавшейся неподалеку гранаты.

Ощущения от приключений агента 007 очень противоречивые. Во время игры периодически обнаруживаешь себя с открытым от изумления ртом: отлично поставлены драки с главными злодеями обоих фильмов, шикарный уровень на поезде, снайперская дуэль в театре под звуки оперы, вау-моменты вроде падающего на врагов здоровенного колокола или огромной хрустальной люстры. Из колонок доносятся бессмертные бондовские мотивы, роли озвучивают актеры, игравшие в фильме, взрывы и звуки стрельбы испытывают на прочность вашу звуковую систему. И тут же явно чувствуется традиционная проблема всех игр по фильмам: нехватка времени. Quantum of Solace очень коротка — всего пять часов действия. На уровнях то и дело встречаются непроходимые места и невидимые стенки, большинство дверей открываются лишь по велению скрипта, многие предметы прикручены к полу, что на фоне взрывов смотрится довольно странно. Всего два вида врагов, не считая боссов, плохо сжатые CG-ролики и скучные брифинги между миссиями, местами слабый дизайн уровней. Не говоря уже о странной работе сценаристов. Миссии не только никак не связаны друг с другом (не видевшие фильм люди ничего не поймут), да еще скармливаются игроку в произвольном порядке: сначала кусочек «Кванта милосердия», затем почти весь «Казино «Рояль» и в заключение снова «Квант».

■ ■ ■

Со времен **GoldenEye 007**, которая вышла на Nintendo 64 аж в 1997 году, мы не видели ни одной хорошей игры про Джеймса Бонда. Quantum of Solace нарушает эту недобрую традицию. Несмотря на все недостатки, проведенных за монитором пяти часов совершенно не жалко. Игра получилась яркой, насыщенной и динамичной. Единственное, чего не стоит делать перед тем, как вы сели за Quantum of Solace, так это перепроходить Call of Duty 4, иначе впечатления от «Кванта милосердия» будут, мягко говоря, смазанными. ■

Если в руках у Джеймса Бонда оказывается пулемет, живым не уйдет никто.

Поездка верхом на поезде — один из самых запоминающихся моментов игры.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая за многие годы хорошая игра про Джеймса Бонда. Хорошая, но далеко не идеальная: разработчикам явно не хватило времени, чтобы развернуться на всю катушку.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ
007
ХОРОШО

Lenovo рекомендует Windows® для повседневной работы.

lenovo

Товар сертифицирован. Реклама

ОБМЕНИВАЙСЯ ИДЕЯМИ И ЗАВОДИ НОВЫХ ДРУЗЕЙ!
ЛЕГКИЕ НЕТБУКИ LENOVO IDEAPAD S9 И S10ДЛЯ ОБЩИТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ.

Чат или общение в блоге, обмен последними новинками музыки, фильмов или видео — для всего этого идеально подойдут суперпортативные, всего 1.25 кг, нетбуки Lenovo IdeaPad S9 и S10, незаменимые в работе и в игре, где бы Вы ни находились.

ideapad™

Посетите наш сайт www.lenovo.com/ru или www.lenovo-ideapad.ru Информационная поддержка Lenovo IdeaPad: 8-800-700-7888 (звонок по России бесплатный).

Lenovo, Lenovo Logo и IdeaPad являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками компании Lenovo. ©2008 Lenovo. Все права защищены. Microsoft и Windows являются зарегистрированными товарными знаками корпорации Microsoft на территории США и/или других стран.

Линар Феткулов

SPIDER-MAN
WEB OF SHADOWS

ЖАНР Экшен

Издатель
Activision
Разработчик
Treyarch
Российский издатель/локализатор:
Новый диск
Похожесть
- Ultimate Spider-Man
- Spider-Man 2: The Game
- Spider-Man 3: The Game

Мультиплеер
Отсутствует
Сайт игры
www.seizecontrol.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

На сегодняшний день созданы все условия для выхода отличной игры про Человека-паука. Давно практикуемый героем паркур — один из главных трендов сезона (**Assassin`s Creed**, **Mirror`s Edge**, **Prince of Persia**), до премьеры четвертого фильма ориентировочно три года — мы решили, звезды благоволят Пауку. Надо признать, поторопились.

Spider-Man: Web of Shadows на первый взгляд может показаться игрой по фильму, выпущенной сильно заранее. Основа геймплея — полеты по каменным джунглям, которые по замыслу авторов символизируют sandbox (если только правомерно называть этим словом возможность свободно передвигаться по городу). Разработчики как бы говорят нам: «*Это же игра про Человека-паука. Летайте себе на паутине, вниз спускаться не нужно*» Потому как внизу творится страшное. Группы картонных человечков вяло мнут асфальт, неадекватно реагируя на ваше присутствие. Машины также «удались» — по большому счету, их ровно два вида: «серая» и такси, причем такси в разы больше.

Разработчики обещали выстроить свою игру на двух стилях прохождения — за злого или доброго Паука. Действительно, костюмы можно менять в любой момент, только разница между ними несущественна. В обеих ипостасях герой отлично летает на паутине и остервенело дерется. Поэтому с точки зрения геймплея переодеваться смысла нет, а вот для разнообразия и увеселения — сколько угодно.

Обещанная боевая система оказалась интересной. Сражения проходят на земле, в воздухе и на отвесных поверхностях. Впрочем, где бы вы ни находились, стратегия победы все равно будет одна и та же. Человек-паук выстреливает паутиной во врага и в рапиде летит к нему. Если срабатывает «паучье чутье» (голова героя загорится красным, не пропустите этот момент), нужно срочно отпрыгнуть в сторону — враг просчитал ваше движение. А если чутье молчит, можно смело долететь до цели, ударить противника и, оттолкнувшись, полететь дальше, чтобы повторить прием сначала. Страшно сказать, сколько раз вам придется проделывать этот трюк: враги выпрыгивают по десятку за раз, умирает каждый далеко не с первого удара, а действенный способ их победить — один, поэтому порой приходится бешено носиться кругами.

Хорошо еще, что смотрится все это очень зрелищно, даже в сотый раз повторенный прием не надоедает. Кстати, благодаря ему Человек-паук научился держаться в воздухе. Если вас сбивают с вертикальной поверхности, всегда будет возможность зацепиться за летающего или ползающего по стене врага, чтобы вернуться в битву.

Как только герой встает на стену, камера меняет угол обзора — стена становится полом. Человек-паук больше не ползает — он может бегать по ней или даже ездить на врагах, как на скейте. В итоге можно запросто позабыть, где верх, а где низ: камера крутится словно волчок, да и герой не устает удивлять — делает сальто, садится в воздухе на шпагат, вытягивает руку и складывает пальцы в «козу». Смех смехом, а Spider-Man: Web of Shadows — это, кажется, первая игра, которая дает возможность почувствовать себя настоящим Человеком-пауком, с его невероятной скоростью, гибкостью и координацией.

Для фанатов припасен бонус в виде узнаваемых и очень оригинально оформленных боссов. Так, крылья Стервятника состоят из удерживаемых гравитационным полем мечей, которые он может распускать, метать в героя, а потом собирать обратно. Самый замечательный момент — драка с Росомахой. Он, уверенный, что Паука подменил клон-симбионт, устроил ему проверку — отнюдь не дружеские побои, перемежающиеся вопросами из истории Спайдермена. Отвечать на них должен сам игрок — вот уж где точно выяснится, кто на самом деле фанат серии!

■ ■ ■

В Spider-Man: Web of Shadows есть то, чего мы ждем от игры про Человека-паука: забеги по вертикальным поверхностям, достойная акробатика, прыжки между зданиями и харизматичные боссы. Нет, правда, того, за счет чего игра могла бы выйти за рамки «продукта-по-лицензии»: нет по-настоящему оригинальных геймплейных находок, нет разнообразия, нет внятно смоделированного города. Действие в этой игре концентрируется вокруг Паука, его врагов и способов их уничтожения. За пределами этой схемы нет ничего интересного. ■

Как ни крути, воздушные бои вышли очень зрелищными.

Порой кажется, игра сама не понимает, где у нее верх, а где низ.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?
Очередная игра про Человека-паука не сумела перерасти собственный сеттинг: авторы бросили все силы на боевую систему и акробатику, совершенно забыв про все остальное.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Акелла
ACTION
РЕКЛАМА
PRINCE OF PERSIA
Принц Персии
НОВЫЙ ПРИНЦ. НОВАЯ ЛЕГЕНДА.
www.akella.com
www.princeofpersiagame.com
UBISOFT
© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia is a trademark of Jordan Mechner in the U.S. and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment.
© 2008 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Илья Янович

ЖАНР Стратегия

XIII ВЕК: РУСИЧ

- **Издатель**
  1С
- **Разработчик**
  Unicorn Games
- **Похожесть**
  - XIII век: Слава или смерть
  - Серия Total War
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайты игры**
  http://games.1c.ru/xiii_rusich

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

«**XIII век: Слава или смерть**» была неплохой, но крайне узкоспециализированной стратегией. Сил на проработку деталей и историческую достоверность разработчики потратили очень много, но все, кто не проникся этими необязательными мелочами «для ценителей», засыпали уже на втором часу игры.

Механика «XIII века» проста: представьте себе **Medieval 2**, из которого топором высекли весь глобальный режим, оставив только битвы. Дяденька сонным голосом зачитывает вам сухую сюжетную информацию, потом на руки выдают определенное количество отрядов — и все, сражайтесь.

Главное отличие «Русича» от оригинала — игра теперь про русских (в оригинале были еще французы, англичане, немцы и монголы). 1266 год, тевтонцы ведут войска на Псков, князь Довмонт Псковский расчехлил свой меч, собрал войско и отправился гнать супостатов. Новых миссий всего восемь, но из-за повышенной сложности на их прохождение нужно примерно столько же времени, сколько на весь оригинал.

Сложность увеличена не самым честным путем. Сыграть в оригинал в общем-то могли и совершенно случайные люди — первую половину игры можно было спокойно забыть про все сложносочиненные тактики (если они вам, конечно, не интересны сами по себе) и сражаться как в каком-нибудь **Total War** — то бишь «как получится». «Русич» же окончательно развернулся в сторону хардкорщиков — количество отрядов, выдаваемых на руки, катастрофически мало, а вот врагов очень много. Приходится вытворять такие невероятные боевые комбинации, что автор этих строк уже на третьей миссии, натурально, взвыл — в итоге каждое сражение приходится переигрывать по три-четыре раза.

«Сложнее» не всегда значит «интереснее». Конечно, разработчики всячески старались разнообразить игровые ситуации: карты (в том числе и мультиплеерные) стали в разы больше, проработаннее, с более сложным ландшафтом и даже туманом, мешающим обзору. Но порой авторы просто перегибают палку. Поняв, что 50% всех тактических хитростей, предусмотренных еще в оригинале, некоторые просто не использовали, они забыли о чувстве меры. Выставлять против огромной толпы тевтонцев пару калек — это уже перебор.

Внешне «Русич» выглядит точно так же, как оригинал. Авторы говорят про улучшенные спецэффекты, но визуально это никак не ощущается: все та же малая дальность прорисовки, те же размытые текстуры окружения. Только новые юниты выглядят хорошо, но и тут планка Medieval 2 не была взята.

■ ■ ■

Еще в августе, на презентации «Русича», разработчики сплошным потоком сыпали на нас какими-то тонкими деталями: рассказывали про работу с историческим контентом, про то, что стрелы, случайно пущенные в спину своим же войскам, будут наносить им урон, а специально приглашенный консультант прочитал короткую, но насыщенную лекцию о настольных стратегических играх второй половины прошлого века. После этого стало ясно: **Unicorn** окончательно определились с целевой аудиторией и казуалов от мира стратегий здесь не ждут.

Главная проблема «Русича» в том, что он состоит только из битв. Глубоких, продуманных, интересных, но, черт побери, только из них. Сделай Unicorn хотя бы примитивный макростратегический режим в духе **Dark Crusade** — и оценка была бы выше. А пока что это все тот же нишевый проект — кому надо, те уже и так в курсе, а остальным наплевать, как тут организованы, скажем, фланговые обходы.

P.S. Если вдруг захотите влиться в онлайновые баталии, обязательно поставьте патч 2.1.8 — без него мультиплеер представляет собой огромный багодром. ■

На скриншотах «Русич» выглядит в три раза краше, чем в жизни.

Это все, конечно, прекрасно, но вот скоро выходит Empire: Total War…

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Все тот же «XIII век», только со славянским уклоном. Если вы не законченный фанат таких игр, то проходите мимо совершенно спокойно.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

NEVERWINTER NIGHTS 2

STORM OF ZEHIR

- Издатель: Atari
- Разработчик: Obsidian Entertainment
- Издатель в России/локализатор: Акелла
- Похожесть: Серия Icewind Dale; Серия Neverwinter Nights
- Мультиплеер: Интернет; Локальная сеть
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.nwn2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,4 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Этим летом вышла четвертая редакция правил настольной ролевой системы **Dungeons & Dragons**. А там, между прочим, славный город Neverwinter уничтожен чумой. Совсем. Это, конечно, не замедлит сказаться на играх, сделанных на основе соответствующей системы. **Obsidian Entertainment** уже репетируют: сюжет свежего дополнения **Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir** предваряет события, которые разворачиваются в новой версии Dungeons & Dragons.

Но, как оказалось, сюжет — наименее интересная часть Storm of Zehir. Очередное кораблекрушение, счастливое спасение и необходимость выживать в неизвестной ранее стране Самарач, выполняя поручения приютивших вас торговцев, — вот и весь сценарий. Ситуация обостряется благодаря тотальной паранойе, которой страдают чуть ли не все местные жители: они всюду видят шпионов, и нам нужно либо ловить тех, на кого пало подозрение, либо доказывать, что они никакие не шпионы. Разница между сюжетом Storm of Zehir и историей оригинала (вместе с первым аддоном **Mask of Betrayal**) примерно такая же, как между книгами Майкла Муркока (это у нас будет Neverwinter Nights) и Ника Перумова (а это, соответственно, Storm of Zehir).

Куда интереснее, что в аддоне появилась анимированная глобальная карта, вроде той, что мы недавно видели в **Mount & Blade**. Тут мы общаемся с патрулями, крестьянами, торговцами, находим интересные локации и даже торгуем с городами, закупая и продавая материалы по заказу купеческих домов. Одним словом, совершенно новый для серии опыт.

Самарач затерян среди джунглей, и периодически игра напоминает натуральный «Парк юрского периода». С некоторыми динозаврами можно ходить в таверну.

С другой стороны, игра возвращается к истокам: здесь, как и в **Icewind Dale** и **Baldur's Gate**, мы сами создаем партию с нуля. Проблема этого новшества в том, что оно совсем не обязательно понравится фанатам Neverwinter Nights 2. От вариантов глаза разбегаются, и без соответствующего опыта велик шанс создать однобокий отряд, который будет разве что грызть в бессильной злобе неприступные замки и биться головой о стену неизвестной магической ауры.

Без специалистов в некоторых областях придется совсем туго. В первую очередь — на перенаселенной монстрами карте. Здесь мы проводим половину игры, а убежать от недругов получается далеко не всегда: на скорость перемещения влияет тип местности. И тут на первый план выходят навыки выживания и скрытности, которые с определенной вероятностью позволяют избежать драки. Важно и то, что все сопартийцы своими умениями теперь непосредственно влияют на диалоги. В рамках серии это серьезный шаг: каждый попутчик может вставить свои «пять копеек», особенно если его разговорные навыки развиты лучше, чем у главного героя. Получается своеобразное зрелище: герой-паладин пытается уладить дело с помощью дипломатии, соратник-вор предлагает обманывать или блефовать, маг готов использовать навык оценки или знания, а темный полуэльф шепчет сквозь зубы угрозы. Вы сами выбираете, кому дать слово.

Все это хорошо, но в жертву были принесены серьезные вещи. Предложенные на выбор сопартийцы — это не те тщательно проработанные персонажи, что присоединялись к нам по сюжету в оригинале. С ними нельзя поговорить по душам, на них нельзя оказывать влияния, у них нет персональных скелетов в шкафу и жесткой позиции относительно ваших действий. Максимум, что они могут, — это вставлять реплики в диалогах. Поэтому случайно встреченную в Storm of Zehir девушку Нишку из оригинальной кампании хочется расцеловать: выглядит она тут как Рената Литвинова, которая случайно заглянула в сериал «Моя прекрасная няня».

Ко всему прочему вы можете спокойно взять в одну команду двух lawful good паладинов и двух chaotic evil тифлингов, которые будут действовать сообща, без оглядки на собственные убеждения и контекст. Довольно дикая для игры по Dungeons & Dragons ситуация.

■ ■ ■

Несмотря ни на что, Obsidian хочется сказать за Storm of Zehir большое человеческое спасибо. Во-первых, Neverwinter Nights — это всегда праздник на улице CRPG-фанатов. А во-вторых, приятно, что авторы не стесняются экспериментировать с дополнениями к игре, которая вышла два года назад и в сравнении с современными ролевыми играми уже далеко не так актуальна. ■

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Не просто набор новых панталон, но глубокое и качественное дополнение, в котором авторы не стесняются переосмысливать идеи оригинала и обновлять приевшуюся концепцию.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,5 ХОРОШО

ND GAMES
WARGAMING.NET
ОПЕРАЦИЯ
«БАГРАТИОН»
НАЧАЛО ТВОЕЙ ВОЙНЫ !
Самая масштабная операция Великой Отечественной Войны
Кинематографический размах батальных сцен
Уникальная система уровней сложности
КРИ 2008
ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА
Реклама
WWW.BAGRATION-GAME.RU
© 2008 ООО «Новый Диск». Все права защищены на территории России, СНГ и стран Балтии.
© 2007-2008 СООО «Гейм Стрим». Все права защищены.
© 2007-2008 Wargaming.net LLP. All rights reserved.

ТРИ БОГАТЫРЯ

- Издатель: Новый диск
- Разработчик: Cats Who Play
- Похожесть: Diablo; Armed & Dangerous
- Мультиплеер: Отсутствует
- Объем: Один DVD
- Сайт игры: www.catswhoplay.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Сюжеты русских народных сказок, если задуматься, отлично подходят для создания игр. Баба-яга в ступе — это готовый аркадный авиасимулятор. Емеля на самоходной печи — уже симулятор сказочного внедорожника, а волчий хвост в проруби — забавная аркада с элементами экстремального рыболовства.

Но наиболее «игрогеничны», конечно, три богатыря — былинные Илья Муромец, Добрыня Никитич и Алеша Попович. Тут у нас без пяти минут «**Diablo** в лаптях»: есть три героя, каждый со своей тактикой и умениями (или, как говорят в пресс-релизах, «три уникальных класса персонажей»), есть родные просторы, полные «супостатов окаянных», и есть придавленные нелегкой жизнью крестьяне, которым, кроме как на богатырей, надеяться не на кого. Добавьте сюда крынки молока вместо синих бутылочек и молодильные яблочки вместо красных, Соловья-разбойника в качестве упитанного босса в финале, а также возможность улучшать оружие у местного кузнеца — вот вам и былинная action/RPG.

Именно по такой схеме **Cats Who Play** сделали свой дебютный проект, который так и называется — «**Три богатыря**». Правда, вышеперечисленным дело не ограничилось. Разработчики добавили в игру некое подобие тактики. Одиночные миссии, где Илья, Добрыня или Алеша расправляются с полчищами врагов, соседствуют с групповыми упражнениями, где нужно вовремя переключаться между богатырями и с умом использовать их навыки. Алеша, специалист по стрельбе из лука, может поражать стрелами врагов и различные объекты, а Добрыня, вооружившись оглоблей, подпрыгивает на недосягаемую для товарищей высоту.

Причем все умения героев действительно находят применение в игре: в одном месте, например, нужно, управляя Добрыней, запрыгнуть во вражеский лагерь, привлечь внимание, подманить неприятелей в их же ловушку, перепрыгнуть обратно, переключиться на Алешу и метким выстрелом обрушить бревна на буйные татаро-монгольские головушки. В другом эпизоде Попович работает снайпером, расчищая дорогу остальным, в третьем — Добрыня пробирается в стан врага, чтобы открыть ворота для двух других богатырей. Героям можно отдавать простые команды, расставляя их таким образом, чтобы они вовремя перекрыли неприятелю пути к отступлению.

Авторы удачно совместили геймплей **Diablo** с командной механикой, знакомой нам по старым добрым **The Lost Vikings** или **Armed & Dangerous**. Здешние бои — это самый настоящий слэшер. Они также предполагают грамотное использование умений. Герои обучены зрелищным приемам атаки: Илья, например, может использовать врагов как кегли, Алеша способен поражать одним выстрелом до семи целей и выпускать самонаводящиеся стрелы, а Добрыня метким подкатом сбивает противников с ног.

Впрочем, в следующих частях (в серии запланировано четыре игры) разработчикам есть над чем поработать: расширить ассортимент оружия и экипировки, довести до ума управление, которое в массовых драках может стать серьезным испытанием для нервов. Наконец, нужно доработать AI богатырей: оставшись без прямого управления со стороны игрока, они не всегда адекватно реагируют на врагов.

■ ■ ■

Но серьезных претензий к геймплею нет: в Cats Who Play выбрали проверенную временем концепцию и собрали на ее основе хорошую action/RPG. Однако итоговое впечатление будет зависеть не только от игрового процесса, а еще и от того, как вы воспринимаете так называемый «русский колорит». С первых же секунд игра обрушивает на вас потоки фраз вроде *«бьем тебе челом»* и *«непорядок сие пребольшой и конфуз великий»*. В основном юмор легкий и забавный, но — повторимся — для ценителей соответствующей стилистики. Те, кто с удовольствием смотрел мультфильмы вроде «Алеша Попович и Тугарин Змей», будут смеяться и здесь. ■

Найденные предметы могут повернуть бой в необычное русло: настой зверобоя, например, включает slo-mo.

Пшеничное поле и березки на заднем плане идеально характеризуют стилистику игры.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Скандинавы из The Lost Vikings прикидываются русскими богатырями и обзаводятся механикой в стиле Diablo. Играется весело, но от концентрации лаптей, кушаков и молодильных яблок рябит в глазах.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Александр Македонский

История завоевания мира

реклама

WORLD FORGE

© 2008 «Беcтвей». Все права защищены. © 2008 World forge. All rights reserved.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru: (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

Кирилл Волошин

НОЧНОЙ СМОТРЯЩИЙ

ЖАНР Квест

Издатель Акелла
Разработчик Litera
Похожесть Resident Evil
Мультиплеер Отсутствует
Объем Один DVD
Сайт игры http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1900

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,8 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Роман Олега Дивова «**Ночной смотрящий**» — крайне специфическое чтение. За фабулой, которой сегодня уже никого не удивишь (вампиры среди нас, они сотрудничают с властями и ФСБ, пока последние пытаются регулировать активность упырей, — привет Лукьяненко, Панову и даже Пелевину), можно проглядеть несколько удивительных зарисовок. Здесь пьяные мужики с радостным матом ловят простого русского вервольфа Вову, сумасшедшие милиционеры насилуют спящих вампиров, а московский журналист шутки ради предлагает заголовок «*Эксклюзивные снимки: еврейские олигархи-живоглоты наследили на русской земле!*».

В одноименном квесте от романа Дивова осталось, впрочем, совсем немного. Сюжет студия **Litera** явно придумала сама, низведя все к одномерной и примитивной истории. В провинциальном городе Посольске свирепствует неизвестный вирус, жители загадочным образом исчезают, а потом возвращаются в виде оборотней и упырей. Сюда прибывают оба главных героя романа — московский журналист Андрей Лузгин, ищущий пропавшего друга, и собственно ночной смотрящий, оборотень в погонах (в прямом смысле), Игорь Долинский.

Поклонникам книги тут делать особенно нечего, все колоритные персонажи остались в первоисточнике. В остатке — история «по мотивам», рассказанная в форме классического point & click квеста. Зато для тех, кто познакомится со вселенной «Ночного смотрящего» благодаря этой игре, здесь найдется немало интересного. Во-первых, авторы метко рисуют опустевший провинциальный город, в котором вам явно не рады: можно послушать рассказы испуганных жителей по местному радио, почитать городские газеты — СМИ обреченно констатируют ежедневные исчезновения людей. Во-вторых, периодически «Ночной смотрящий» вызывает у игрока нечто похожее на испуг: перед глазами героев мелькают нечеловеческие тени, некоторые собеседники вдруг оборачиваются какой-то нечистью. В таких ситуациях Долинскому приходится брать в руки монтировку или пистолет. Тут игра начинает прикидываться чуть ли не русским аналогом **Resident Evil**: то мы, словно в тире, палим по летучим мышам, то высвечиваем в темноте фонариком оборотней, то деремся с несколькими врагами одновременно, уворачиваясь от ударов и заклинаний.

Более того, в некоторых местах от нас потребуется, совсем как в **Fahrenheit**, быстро и точно нажимать на указанные клавиши, чтобы герой совершил какое-то действие. Есть даже мини-игра, практически целиком копирующая систему диалогов из **TES 4: Oblivion** (ту ее часть, где нам нужно завоевать расположение собеседника).

Все эти мини-игры, аркадные вставки и quick-time events пошли игре на пользу: без них геймплей был бы совсем пресным и унылым. Дело в том, что все остальное, что здесь есть, — типичные грабли, на которые наступают авторы многих отечественных квестов.

Это и издевательский пиксель-хантинг (во многих современных квестах от него уже отказались — активные точки подсвечиваются по нажатию отдельной кнопки), и вялые неизобретательные пазлы с паролями, и отсутствие во многих местах элементарной логики, некоторые задачи пришиты к событиям белыми нитками. Почему, например, высокопоставленный сотрудник ФСБ вынужден искать газетку какой-то бабушке, чтобы она пустила его на место преступления, или доставать таксисту права из милиции, чтобы тот просто отдал ему… канистру с бензином?

■■■

«Ночной смотрящий» — игра небезнадежная. Она не имеет никакого отношения к тем поделкам, которые мы обычно презрительно называем «русскими квестами». В ней есть густая атмосфера, есть достойная лицензия, а заимствования из других игр неожиданно освежают проверенную временем схему. Но избавиться до конца от типичных болячек отечественных представителей приключенческого жанра игра не смогла. ■

Местные «головоломки» мы видели страшно сказать в каком количестве квестов.

В одном месте игра даже прикидывается браузерным «Бойцовским клубом».

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

«Ночной смотрящий» заимствует героев у известного фантаста, аркадные вставки — из Resident Evil, а мини-игры — из Oblivion. В итоге все равно получается классический квест, только с перламутровыми пуговицами.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
NecroVision
Два мира, одна война
ДВА МИРА: окопы Первой мировой и мрачные своды преисподней
КОШМАРНЫЕ БОССЫ: встреча с каждым из них — отдельное запоминающееся приключение
ВРАГИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА: солдаты кайзера, зомби, роботы, вампиры и демоны!
Новый шутер от создателей PainKiller
ИННОВАЦИОННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА: эффектные комбинации видов оружия. Комбо-удары и заклинания.
РЕКЛАМА
1С ФИРМА «1С»
MILES SOUND SYSTEM
The Farm 51
havok
BINK VIDEO
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Все прочие знаки и торговые знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. © The Farm 51. Все права защищены. Использует Bink Video. © 1997-2008 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. Использует Miles Sound System. Copyright © 1997-2009 RAD Game Tools, Inc. Все права защищены. NecroVisioN использует HavokR. © 1999-2009 Havok.com, Inc. Все права защищены.

Кирилл Волошин

ЖАНР Квест

ПОНЕДЕЛЬНИК НАЧИНАЕТСЯ В СУББОТУ

- **Издатель**: Акелла
- **Разработчик**: Rootfix Entertainment
- **Похожесть**: Вечера на хуторе близ Диканьки
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: http://ru.akella.com/Game.aspx?id=408

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Повесть братьев Стругацких «**Понедельник начинается в субботу**» — культовое в СССР и нежно любимое многими современными читателями произведение. Простой советский программист Александр Привалов попадает в Научно-исследовательский институт Чародейства и Волшебства (НИИЧАВО, знакомое многим по фильму «Чародеи», который во время новогодних праздников крутят по телевидению примерно по пятьсот раз на дню), где тысячелетние мужчины ставят магические эксперименты, ищут рецепт вечной молодости и пытаются дистиллировать детский смех. Здесь есть отделы оборонной магии, счастья, пророчеств и предсказаний, а по этажам бродят двойники сотрудников, выполняющие за них черновую работу. Здесь же музей, где среди прочего хранятся «Зелье приворотное Вешковского-Траубенбаха» и «Ступа на стартовой площадке. IX век». Подвал, в котором упыри играют в домино, и Кощей, читающий книги в комфортабельной камере предварительного заключения.

Привалов быстро становится своим, обучается магии, снимает комнату в избушке на курьих ножках у Наины Киевны Горыныч и наблюдает за тем, как страдающий амнезией кот Василий бродит вокруг дуба, мурлыча песни на немецком.

С помощью такой культурной основы можно было с легкостью доказать: чтобы быть действительно смешным, остроумным и колоритным, русскому квесту необязательно нужны пошлость и бородатые анекдоты. В **Rootfix Entertainment** бережно отнеслись к вверенной им лицензии, отказались от рискованной отсебятины и просто старательно пересказали повесть в формате классического point & click квеста. Они так же бережно отнеслись к актерам на озвучке. Надо слышать, как волшебная щука жалуется на то, что ее попросили выполнить годовой план по лесозаготовкам, а Наина Киевна ругает местный профком ведьм за непомерные членские взносы и отказ оплачивать использование ступы. Если вы до сих пор не интересовались творчеством Стругацких — эта игра может стать хорошим поводом.

А вот с геймплеем все не очень гладко. Тут хочется вслед за знаменитым завхозом НИИЧАВО Модестом Матвеевичем воскликнуть: «Вы это прекратите!» Хоть как-то напрячь мозг придется буквально один раз. Вялое блуждание по локациям и стандартный перебор предметов дополняются дикими условностями: часто, чтобы действие сдвинулось с места, нужно просто выйти из локации и зайти обратно. Однажды герой отказывается садиться в машину, пока не достанет коту волшебные сапоги. Чем это мотивировано — полная загадка. Кот, во всяком случае, поперек дороги у нас не встает и сапог особенно не требует.

Есть и проблемы с логикой. В одном месте нам нужно сделать так, чтобы Кощей, находящийся за звуконепроницаемой стеной, услышал громкие крики соседа по бестиарию. Но как при этом герой разговаривает с Кощеем без помощи каких-либо видимых устройств — еще одна загадка.

Стандартные жанровые упражнения можно было бы разбавить магией, которую Привалов использует для решения некоторых пазлов. Но волшебство здесь — просто еще один инструмент в нашем арсенале (где-то между «открыть» и «поговорить»), ни о каком разделении на магические школы или отдельные заклинания речи не идет. Среди других проблем — периодически не работающие скрипты и отсутствие журнала, из-за чего иногда сложно понять, чего от нас хотят авторы.

■ ■ ■

«Понедельник начинается в субботу» — это прекрасный повод познакомиться с отличной повестью (или же освежить воспоминания), но это, к сожалению, плохая игра. Все хорошее, что здесь есть, — заслуга братьев Стругацких и актеров озвучки. А вот геймдизайнерам, художникам и программистам нужно садиться за работу над ошибками. У них, кстати, есть шанс все исправить: у «Понедельника» существует продолжение — «Сказка о Тройке». ■

Графика в игре аккратная, и только. Если декорации выглядят еще более-менее прилично, то некоторых персонажей будто топором вырубали.

Эту игру можно полюбить уже за одного Кощея в халате и тапочках.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

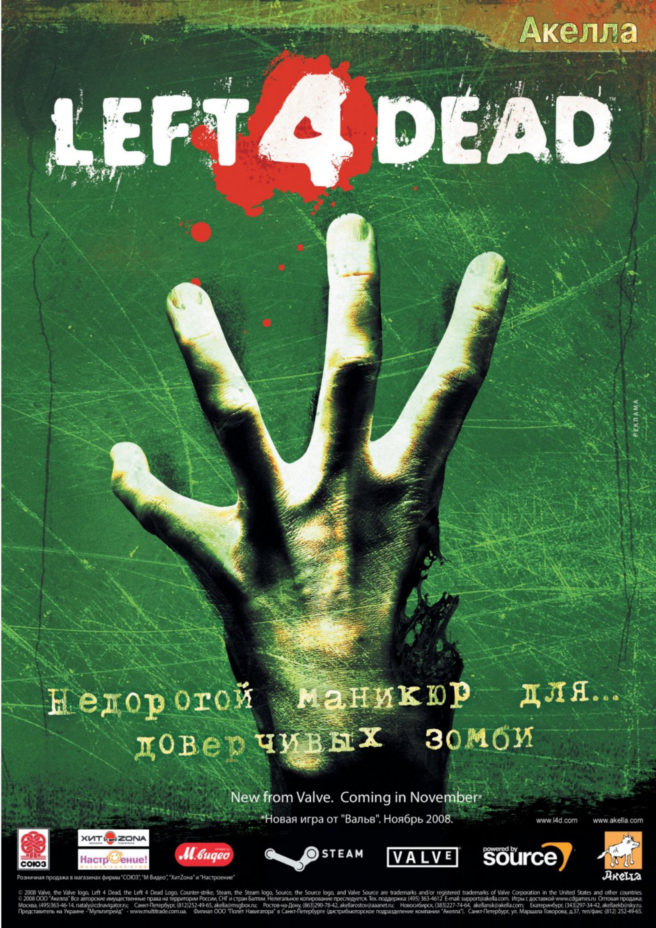
ДОЖДАЛИСЬ?

Добротный, без отсебятины, пересказ великолепной книги. Но, к сожалению, как квест — крайне слабое произведение.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



Акелла
LEFT 4 DEAD
РЕКЛАМА
Недорогой маникюр для...
доверчивых зомби
New from Valve. Coming in November*
*Новая игра от "Вальв". Ноябрь 2008.
www.l4d.com
www.akella.com
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZона" и "Настроение"
© 2008 Valve, the Valve logo, Left 4 Dead, the Left 4 Dead Logo, Counter-strike, Steam, the Steam logo, Source, the Source logo, and Valve Source are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and other countries.
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

ЖАНР Автосимулятор

STCC: THE GAME

- **Издатели**
  - SimBin
  - Atari
- **Разработчик**
  SimBin Development Team
- **Издатель в России/локализатор**
  Акелла
- **Похожесть**
  Race 07: Official WTCC Game
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.stccgame.se

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 1 Гб, 512 Мб видео

Это когда-нибудь должно было случиться — если кому-то и делать игру про шведский кузовной чемпионат, то только самому «автомобильному» из всех шведских разработчиков. В начале двухтысячных подобное звание носили **DICE** — они выпустили два отличных автосимулятора, которые назывались так же, как и сам чемпионат: **Swedish Touring Car Championship**. Сегодня эстафету переняли **SimBin**. Где, к слову, трудится немало бывших сотрудников DICE, покинувших студию после того, как ее окончательно поглотила **Electronic Arts**.

Но не стоит думать, что скандинавский автоспорт годится только для внутреннего потребления. STCC — один из сильнейших (после немецкого **DTM** и британского **BTCC**) национальных гоночных чемпионатов. По количеству представленных автомобильных марок он превосходит даже самый престижный кузовной чемпионат мира — WTCC, лицензию которого SimBin окучивают уже третий год подряд. Выпускать по национальному чемпионату отдельную игру слишком накладно, поэтому **STCC: The Game** проходит как очередной аддон к **Race 07: Official WTCC Game** — игра продается в виде standalone-версии или загружается из Steam. В последнем случае цена будет ниже, но для запуска вам понадобится оригинальная Race 07.

Пускай после выхода **GTR Evolution** прошло совсем немного времени, нынешнее дополнение по интересности и наполнению не сильно ему уступает. STCC: The Game содержит все трассы и автомобили этого сезона плюс бонусный монокласс Chevrolet Camaro. Даже если вы всегда считали, что в Швеции могут соревноваться только на оленьих упряжках, перечень новинок должен вызвать кое-какой интерес. STCC — самый либеральный в мире туринговый чемпионат, где одновременно стартуют как новые хетчбэки Volvo C30 и Peugeot 308, так и четырехдверные седаны Audi A4, Volvo S60 и Mercedes C200. Последнему из-за проблем с лицензированием пришлось слегка изменить внешность, но все остальные машины на месте. Кроме перечисленных, есть и знакомые по Race 07 авто, без которых не обходится ни один национальный туринг. Это все те же BMW, SEAT, Chevrolet и Alfa Romeo, только раскрашенные в цвета местных команд.

Мы и не знали, что в Швеции может быть столько американского.

Особо интересный класс — Chevrolet Camaro, которые вообще непонятно, как занесло столь далеко от родной Америки. Эти мощные и неповоротливые muscle-кары гораздо лучше смотрелись бы в родных стенах, где-нибудь на трассах Индианаполиса или Милуоки. Несмотря на свою мощь, по времени круга «американцы» сильно уступают кузовным легковушкам — разогнаться толком негде.

Трассы Скандинавии не чета американским овалам — узкие, извилистые и не слишком ровные. По сравнению с более известными, но досконально изученными европейскими автодромами они дают главное — ощущение свежести, которое пропадает после тысячного круга по какой-нибудь Монце. Есть даже полностью новая (построена в этом году) городская трасса в порту Гетеборга, родного города SimBin. Толкаться боками на столь коротких и извилистых трассах только интереснее, да и соперники тоже делают это охотно. Искусственному интеллекту явно подкрутили параметр агрессивности, чтобы лучше передать дух автогонок «по-шведски».

■ ■ ■

Сталкиваться, правда, нежелательно, ведь движок обрабатывает коллизии спустя рукава. Несмотря на регулярные обновления, это по-прежнему Race 07 на старой технологии, которой давно пора на пенсию. Но текущие планы SimBin таковы, что STCC: The Game будет далеко не последним аддоном в линейке. Что нам готовят в ближайшие несколько месяцев — пока неизвестно, но это точно будет еще один лицензированный и популярный гоночный чемпионат. Поклонники автоспорта, безусловно, должны сказать SimBin огромное спасибо — никто из разработчиков сегодня так не заботится об их счастье. ■

Новый Volvo C30 очень сильно выступил на этапе WTCC, а уж в родных стенах просто обязан побеждать.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Формально STCC: The Game — это несколько новых машин и трасс, но в сумме они дают больше свежих ощущений, чем вся Race 07.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,0 ХОРОШО

Copyright © 2008 Motorm4x. © The Easy Company 2008, MOTORM4X is a registered trademark of The Easy Company. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

MOTOGP 08

Издатель
Capcom
Разработчик
Milestone
Издатель в России/локализатор
1С
Похожесть
■ SBK 08: Superbike World Championship
■ MotoGP 07
Мультиплеер
■ Локальная сеть
■ Интернет
Объем
Один DVD
Сайт игры
www.motogp.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 512 Мб видео

После идеально отполированной **MotoGP 07** (игра получила 8 баллов, см. «Игромании» №11'2007) судьба этой серии виделась похожей на все спортивные игры производства **EA Sports**. Раз в год — новый комплект моделей, текстур и обновленная согласно итогам сезона статистика. Фанаты будут исправно покупать, не задавая вопросов, а остальные — от случая к случаю.

Судьба, однако, распорядилась иначе, и с MotoGP произошла история сродни тем, что показывают в мексиканских телесериалах. Дело в том, что за прошедший год **Climax Racing**, работавшая над прошлыми частями, перешла во владение **Disney**, сменила название на **Black Rock Studio** и сделала великолепную мотогонку **Pure**. А права на серию (как и эксклюзивная лицензия чемпионата MotoGP) перешли от **THQ** к **Capcom**. Японцы, в свою очередь, поручили разработку итальянцам из **Milestone**, которые в этом году вообще монополизировали производство «двухколесных» игр по лицензиям. Вышедший летом **SBK 08: Superbike World Championship** — тоже их рук дело. Большой проблемы в том, чтобы переделать одну игру под нужды другой лицензии, не было: чемпионаты Superbike и MotoGP, как мы уже говорили ранее, во многом копируют календарь и правила друг друга, отличаясь только технически. Так что сталкивать лбами SBK 08 и MotoGP 08 — дело неблагодарное, ведь движок, физика и большая часть трасс у них общие. Разве что MotoGP 08 получилась куда более аккуратной и не пугает таким количеством программного брака. А вот сравнение с формальным предшественником — MotoGP 07 — игра от Milestone не выдерживает.

Первый номер в списке неудач — дубовая физика, из-за которой супербайки уже не чувствуются, как раньше, на уровне нервных окончаний пальцев рук. Нынешняя искусственность и неуклюжесть мотоциклов не просто раздражают, они (что важнее) мешают атаковать на пределе сцепления с трассой. Когда толком непонятно, какое из двух колес — переднее или заднее — сейчас тормозит, говорить о какой-то обратной связи просто невозможно. Выбор уровня сложности ничего принципиально не меняет: просто в симуляторном режиме намного легче упасть из-за пониженного сцепления с дорогой или сильного наклона в повороте.

О том, что грань, когда колесо гонщика уже чертит по асфальту, близка, игра почти не предупреждает. Приходится изучать уже знакомые трассы по новой, чтобы понять, где и насколько активно нужно поворачивать. Прошлогодняя игра заметно упрощала этот процесс, давая десять раз почувствовать, что еще чуть-чуть — и водитель грохнется оземь и по самые пятки зароется в придорожный песок. В аркадном режиме все гораздо проще, но там ездить неинтересно по другой причине — байк идет по трассе как влитой и пощекотать себе нервы легкими скольжениями не получится.

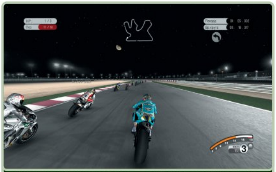
Логичным шагом было бы вместе с лицензией на серию купить и движок от предыдущей части. Capcom этого не сделали, а зря. По сравнению с сочной и насыщенной деталями картинкой MotoGP 07 «свежая» версия выглядит гостем с PS2 — настолько тут мало общего с нынешними представлениями о красоте. Плоские статичные пейзажи «за забором» и бедные спецэффекты слегка оттеняются лишь хорошими моделями байков. Но с этим и год назад был полный порядок.

■■■

MotoGP 08 может пригодиться только ортодоксальным фанатам мотоспорта, для которых важно, чтобы в игре были отражены все события сезона. Кроме формы и стартовых номеров, интересного тут немного: одна новая трасса (американский Индианаполис в «дорожном» варианте) и два младших класса мотоциклов — на 125 и 250 кубических сантиметров.

В общем, серия явно свернула куда-то не в ту сторону. Ситуацию еще не поздно исправить, если издатель и разработчик одумаются и сделают в следующем году качественный рывок. А пока нам остается лишь недоуменно пожимать плечами.

ПЕРЕВОД: Текст (озвучки в игре нет) русской версии от **«1С»** неплох, но готовили его, судя по всему, не видя самой игры. Другой причины, почему на месте положенного *«отставания»* красуется непонятный *«пропуск»*, мы просто не видим. ■



Главный автоспортивный тренд — ночные этапы при искусственном освещении — добрался и до двухколесного мира.

На повторах MotoGP 08 умудряется выглядеть намного лучше, чем в остальное время.

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ☐ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☐ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Вместе с лицензией на главный двухколесный чемпионат мира Capcom следовало бы купить движок и разработчиков MotoGP 07. MotoGP 08 — это серьезный шаг назад по сравнению с прошлым годом.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ 6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Акелла
PT BOATS
МОРСКОЙ ТАКТИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
МОРСКОЙ ОХОТНИК
Курс на победу!
РЕКЛАМА
www.pt-boats.net
www.akella.com
© 2008 ООО "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

RS@IGROMANIA.RU

Сергей Колокольников

ЖАНР Хоккейный симулятор

NHL 09

- **Издатель** Electronic Arts
- **Разработчик** EA Canada
- **Похожесть** Серия NHL
- **Мультиплеер** ■ Локальная сеть ■ Интернет
- **Объем** Один DVD
- **Сайт игры** www.nhl09.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО: 1,3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: 3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

В рецензии на замечательный баскетбольный симулятор **NBA 2K9**, которую вы можете прочитать на соседних страницах, есть пара слов о том, что компания **Electronic Arts** в этом году решила не выпускать новую часть **NBA Live** на PC. О причинах такого решения ничего толком не известно. Но проверни канадцы такой же фокус с **NHL 09**, мы бы, честно, нисколько не огорчились. Потому как с виртуальным хоккеем от EA дела в этом году обстоят совсем плохо.

Проблема NHL 09 в том, что прошел год, а никаких видимых изменений в серии не случилось. Для EA это абсолютно нормальная практика, и именно за такой подход PC-версии их спортивных симуляторов последние несколько лет грызет профильная пресса. Но если в той же **FIFA 09** разработчики решились хоть как-то поэкспериментировать с концепцией, то на виртуальном хоккее их запас идей, похоже, иссяк.

EA Sports, конечно, обучили AI кое-каким тактическим приемам, но толку от этого немного — на любом уровне сложности играть одинаково скучно. Посмотрите на **Pro Evolution Soccer 2009** и NBA 2K9: обе эти игры заставляют вас думать, на ходу перебирать в голове все возможные варианты развития атаки и подбирать ключи к обороне противника. Новая NHL не бросает игроку никакого вызова. Здесь не нужно задумываться о тактике или скрупулезно формировать стартовый состав команды. Вы просто садитесь и без особых усилий выигрываете у компьютерного оппонента.

Внешний вид игры остался на прежнем, отвратительном уровне. Во-первых, NHL абсолютно не дружит с высокими разрешениями, что особенно печально для обладателей широкоэкранных мониторов. Во-вторых, старому движку (который, кажется, был разработан еще во времена победы сборной СССР над сборной Канады) за прошедший год так и не нашли достойной замены. Кошмарные стадионы, кошмарные текстуры, кошмарные модели игроков, кошмарное все (речь идет о PC и PS2-версиях, на консолях нового поколения игра выглядит молодцом). В результате NHL 09 проваливается по еще одному очень важному для спортивных симуляторов пункту: здесь нет шоу, игра не транслирует никаких эмоций, кроме скуки. Вместо них — фантастическое представление провинциального кукольного театра «Живые поленья на льду».

Новый режим на этот раз всего один — Be a Pro. Принципы здесь те же, что и в FIFA 09. Это такая незатейливая прото-RPG про тернистый путь к Залу славы NHL: катаемся на коньках, забиваем шайбы и потихонечку наращиваем опыт. Перед началом, конечно, не помешает настроить внешность будущей звезды хоккея в специальном редакторе. С помощью всевозможных шрамов, синяков и переломанного носа можно создать настоящего хоккеиста-зомби — все какое-то развлечение.

Если не принимать в расчет традиционно крепкий саундтрек, то положительный момент всего один — наряду с хоккейными чемпионатами Швеции, Финляндии, Германии, Чехии и, собственно, самой Национальной хоккейной лиги, здесь есть полноценное российское первенство. С аутентичными составами, расстановками и комплектами форм. Игроки похожи на свои прототипы настолько, насколько это вообще возможно при таком движке.

К сожалению, в реальности чемпионат России по хоккею с начала этого сезона уступил место Континентальной хоккейной лиге, куда помимо отечественных команд входят клубы из Белоруссии, Латвии и Казахстана. Почему в EA решили не обращать внимания на такое событие — не совсем понятно.

■■■

Ситуация с серией сейчас такова, что EA лучше взять тайм-аут на некоторое время, как они сделали это с NBA Live. В NHL 09 нет ничего, за что мы любим спортивные симуляторы: нет вызова вашим способностям, нет яркого шоу. Номинально все это присутствует, но исполнено на уровне спортсимов пятилетней давности. Так что, простите за банальность, но такой хоккей нам не нужен. ■

Вратарь задумчиво присел у ворот и медитирует на шайбу.

Взгляните на этого хоккеиста! Какое умиротворение на лице! Какие квадратные перчатки!

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?

Сезонный хоккейный симулятор от Electronic Arts, выполненный в худших традициях компании — минимум новшеств и изменений. Зато с Российской хоккейной лигой.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 6,0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

ДаймонДжонс
Амулет Мира
реклама
ITERA
gfi
GFI.SU
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2008 «ЛИТЭРА». Все права защищены. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.

ПЕНУМБРА: ТРИЛОГИЯ
(PENUMBRA: OVERTURE, PENUMBRA: BLACK PLAGUE, PENUMBRA: REQUIEM)

■ **Жанр:** квест ■ **Издатель/разработчик:** Paradox Interactive/Frictional Games
■ **Издатель в России/локализатор:** 1C/Snowball Studios
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №5'2007, №4'2008, №10'2008

Penumbra — первый в мире квест, в котором корректная физика — неотъемлемая часть геймплея. У серии довольно сложная история: первая часть продалась плохо, после чего разработчики сменили издателя и выпустили **Black Plague**, в которой авторам пришлось совместить идеи, рассчитанные на две игры. Третья часть — **Requiem** — стала своеобразным послесловием, в нем авторы упражнялись в постмодернизме, беззастенчиво цитируя **Portal**.

ПЕРЕВОД: Первая и вторая часть трилогии уже выходили у нас отдельными изданиями. Причем Overture издал «**Новый диск**» еще в 2007 году под названием «**Темный мир**». Но вместе с западным издателем сменился и отечественный, поэтому в «**Трилогии**» первая серия переведена заново — на этот раз уже силами студии **Snowball Studios**. Локализация первой части получилась хорошей, а вот ошибки в переводе Black Plague толком не исправили, а жаль: к ней у нас в свое время был ряд претензий, достаточно того, что один из женских голосов там заменили мужским. С Requiem дело обстоит получше. Порадовал подбор актеров — голоса очень похожи на те, что звучали в английской версии игры. Перевод текста и вовсе близок к идеалу. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГИ «ИГРОМАНИИ» 6.5 — 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

PURE

■ **Жанр:** Tony Hawk's с мотором ■ **Издатель/разработчик:** Disney Interactive/Black Rock Studio ■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2008

Разработчики **Pure** первыми убедительно доказали, что и обычную гонку на квадроциклах можно сделать так, чтобы в ушах свистело. Эта игра посвящена трюкам, скорости и безумным полетам в полусотне метров над землей. Ощущения от нее напоминают серию **Tony Hawk's Pro Skater** в ее лучшие годы: здесь не просто нужно прийти к финишу первым, а сделать это красиво, заработав как можно больше очков. Более высокой оценки игра не получила только из-за своей стремительности: проходится быстро, обрывается на самом интересном месте и так же быстро улетучивается из памяти.

ПЕРЕВОД: Вопреки традиции выпускать английские версии одновременно с западным релизом, «**Новый диск**» порадовал полноценной локализацией. Впрочем, для такой игры, как Pure (где никакого сюжета нет и в помине), это не слишком важно. А вот то, что вместо хорошо поставленного голоса английского комментатора в заставке и игре звучит куда менее выразительный русский аналог, — это явный минус. С голосами гонщиков дело обстоит гораздо лучше (кричат и радуются они вполне правдоподобно), а шрифты один в один повторяют оригинал. — *Игорь Асанов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

SACRED 2: ПАДШИЙ АНГЕЛ
(SACRED 2: FALLEN ANGEL)

■ **Жанр:** action/RPG ■ **Издатель/разработчик:** cdv Software Entertainment/Ascaron Entertainment ■ **Издатель в России/локализатор:** Акелла
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2008

Sacred 2: Fallen Angel, как и оригинал, наглядно доказывает, что **Diablo**-клон — это не обязательно подземелья, однозначные квесты и изнурительный шопинг в поисках новых бронзовых рейтуз. Сиквел бережно приумножает достоинства игры: гигантских размеров мир, огромное количество квестов, необычные классы персонажей, а кроме того — возможность провести эффектную комбо-серию и изрубить врагов, сидя в седле.

ПЕРЕВОД: Локализация от «**Акеллы**» заслуживает всяческих похвал: качественный перевод, появившийся почти одновременно с оригинальной игрой. Отрадно, что локализаторы избежали всех этих «тупокогтистых молодых котов» и «штанов жестокого гладиатора из ткани ужаса», что частенько мелькают в русских переводах различных RPG. Но особенно радует качественная озвучка. Актеры подобраны удачно, а сами герои не прочь пошутить. «*Маленькая могилка для маленького кобольда*», — ворчит серафима в разгар схватки. Не отстают и враги. «*Не делай так больше, дылда!*», «*Боже, ну почему это случилось за три дня до моих именин?!*» — бедные маленькие кобольды кричат это с таким надрывом, что нам, стоящим по колено в их крови, становится даже неловко. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

RACE DRIVER GRID

■ **Жанр:** автогонки ■ **Издатель/разработчик:** Codemasters
■ **Издатель в России/локализатор:** Новый диск
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №7'2008

Несмотря на то что **Race Driver GRID** наверняка окажется лучшей гонкой по итогам этого года, нужно держать в уме, что к автосимуляторам игра не имеет никакого отношения. Если быть совсем точным — это скорее аркадные гонки про автоспорт. GRID красив, легок в освоении и имеет в активе кучу интересных машин и трасс, а в дальнейшем предполагаются и скачиваемые контент-паки. Если, конечно, кто-то будет играть в GRID так долго — в отличие от серьезных симуляторов это все-таки одноразовое удовольствие.

ПЕРЕВОД: Первое, что вызывает недоумение в русской версии, — «творчески адаптированные» никнеймы нашего пилота, которыми его будут называть на протяжении всей игры. Вполне конкретный термин Gonzo (понятный всем, кто знаком хотя бы с творчеством Хантера Томпсона) тут превратился в бессмысленное «*Гоня*». Гоночный инженер, которому положенно все это произносить, играет свою роль вполне убедительно, а вот девушка-агент говорит, словно читает прогноз погоды. С текстом тоже не все ладно — зачем переводить названия дисциплин, чтобы получить на выходе нечитаемое «*Тогуэ-про*»? Все это сильно портит впечатление от неплохой, в общем-то, локализации. — *Игорь Асанов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

DEAD SPACE

■ **Жанр:** survival action в космосе ■ **Издатель/разработчик:** Electronic Arts/EA Redwood Shores ■ **Издатель в России/локализатор:** Electronic Arts Russia
■ **Полная рецензия:** «Игромания» №11'2008

Кроме **Dead Space**, в 2008 году не выйдет, похоже, ни одного приличного хоррора, а жаль. Несмотря на очевидные достоинства, среди которых агрессивная биомасса в роли противников и оригинальное оружие (вместо привычных огнестрельных образцов — различные бурильно-режущие приспособления), по задумке и исполнению Dead Space — типичная игра от **Electronic Arts**, то есть просчитанный и взвешенный блокбастер. Все, начиная от дизайна интерфейса и заканчивая потрясающе мощным и качественным звуком, здесь воспринимается на ура. Разнообразить неторопливый коридорный хоррор призвана система апгрейдов оружия и костюма героя, что ей отчасти удается. Действие местами очень напоминает **Resident Evil 4**, что, конечно же, комплимент. Но главное в другом: Dead Space — это единственная на сегодняшний день игра, в которой пульсирующий комок плоти с лезвиями вместо рук можно распилить при помощи промышленного лазера.

К сожалению, играть совсем не страшно. Разработчики почему-то считают, что держать игрока в напряжении нужно лишь регулярно гаснущим светом и лезущими из вентиляции монстрами (а это явно не исчерпывающий список хоррор-приемов — вспоминаем **Silent Hill 1-3**). Большая часть сюжета и вовсе сводится к получению и исполнению технических инструкций от начальства. Так что в обязательном порядке смотрите видеокомиксы и анимационный фильм «по мотивам», иначе, начав играть, просто ничего не поймете.

ПЕРЕВОД: Локализация — одна из главных причин для покупки лицензионного издания игры. Столь профессиональную работу с озвучкой мы привыкли видеть разве что в единичных дублированных версиях фильмов, а в играх — только по большим праздникам. Никаких раздражающих голосов «из рекламы», зачитывающих коряво переведенные реплики, здесь нет. Все персонажи говорят очень естественно, как настоящие люди, с полагающейся в каждом конкретном случае интонацией. Это приятно удивляет, даже учитывая, что голосов в Dead Space не то чтобы очень много (сам главный герой, например, нем как рыба). Вся текстовая информация и интерфейс (вплоть до самой последней надписи на стене) тоже переведены на высшем уровне, так что вашему погружению в атмосферу игры ничто не помешает. — *Игорь Асанов*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.

Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

■ **007: Квант милосердия**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Age of Mythology. Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Brothers in Arms: Hell's Highway**
Рос. издатель/локализатор: Бука

■ **Bully: Scholarship Edition**
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ **Call of Duty: World at War**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Dead Space**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **Defcon**
Рос. издатель/локализатор: Бука

■ **Fallout 3**
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ **Lineage 2: Gracia**
Рос. издатель/локализатор: 1С/Нетвиль

■ **MotoGP 08**
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ **NARC**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Need for Speed: Undercover**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **Pro Evolution Soccer 2009**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб

■ **Racing: Фактор скорости**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **RF Online Episode 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Innova Systems

■ **Spider-Man: Web of Shadows**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Spore: Жуткие и милые. Набор элементов**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **The Settlers. Расцвет империи. Восточные земли**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **The Sims 2: Каталог «Сады и особняки»**
Рос. издатель/локализатор: EA Russia

■ **UFO Extraterrestrials: Золотое издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Антология Нэнси Дрю. Выпуск 1**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Венгерский гамбит**
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ **Корсары Online: Pirates of the Burning Sea**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **Мадагаскар 2**
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ **Полночный поцелуй**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Спецназ 2. Охота на олигарха**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и Play Ten Interactive

■ **Тайны Нептуна**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

Новые анонсы

■ **Damnation**
Дата: декабрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор:** Новый диск

■ **Hotel Giant 2**
Дата: начало 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Акелла

■ **Imperium Romanum. Во славу императора**
Дата: декабрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор:** Бука

■ **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising**
Дата: 2009 ● **Рос. издатель/локализатор:** Новый диск

■ **Warhammer 40 000: Dawn of War — Полное издание**
Дата: декабрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор:** Бука

■ **X-Plane 9**
Дата: декабрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор:** Акелла

■ **Самоорост 2. Звезданутое приключение**
Дата: — ● **Рос. издатель/локализатор:** 1С/Snowball Studios

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с декабря'2007 по ноябрь'2008

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	8541	13,9%
2		Call of Duty 4: Modern Warfare	6186	10,1%
3		Devil May Cry 4	4401	7,2%
4		Assassin's Creed Director's Cut Edition	4218	6,9%
5	NEW	Crysis Warhead	3874	6,3%
6	▼1	Spore	2660	4,3%
7	▼1	Mass Effect	2615	4,3%
8	▲1	Half-Life 2: Episode Two	2545	4,1%
9	NEW	FIFA 09	2329	3,8%
10	▼1	BioShock	1921	3,1%
11	▼3	Alone in the Dark	1904	3,1%
12	▼5	Crysis	1771	2,9%
13	NEW	Sacred 2: Fallen Angel	1120	1,8%
14	▼2	The Witcher	1090	1,8%
15	▼2	King's Bounty: Легенда о рыцаре	1072	1,7%
16	NEW	The Witcher: Enhanced Edition	1062	1,7%
17	▼7	Турgor	918	1,5%
18	▼1	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	707	1,1%
19	▼1	Race Driver GRID	686	1,1%
20		Portal	681	1,1%
21	▼2	Gears of War	614	1%
22	▼1	Team Fortress 2	576	0,9%
23		Kane & Lynch: Dead Man	543	0,9%
24	▼10	Guitar Hero 3: Legends of Rock	538	0,9%
25	▲2	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	455	0,7%
26	NEW	Mount & Blade	440	0,7%
27	▼1	Need for Speed: ProStreet	417	0,7%
28	▼6	Mercenaries 2: World in Flames	409	0,7%
29	▼5	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	404	0,7%
30	▲15	Space Siege	347	0,6%

По состоянию на **31 октября** в голосовании приняло участие **14709** человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад **«ИГРА МЕСЯЦА»** — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте **«Игромании»** (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ДЕКАБРЯ 2007 г.* по *НОЯБРЬ 2008 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

31 ОКТЯБРЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *ЯНВАРЕ — ДЕКАБРЕ 2008 г.* Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» чувствует себя в читательском топе более чем уверенно, но, будь мы букмекерской конторой, в следующем раунде непременно понизили бы его коэффициент. Уже сейчас в борьбу вступает **Fallout 3**, с которым по своему значению, размеру и интересу может в этом году сравниться только одна игра, и эта игра — отнюдь не «Сталкер». Но про это и многое другое вы уже наверняка прочитали в разделе рецензий, а у нас пока происходят свои, локальные события. Сейчас, например, в рамках одного хит-парада уживаются один аддон и одно переиздание, причем оригинальные версии этих игр тоже никуда не пропадали — срок не вышел. Речь о **Crysis Warhead** и **The Wicher: Enhanced Edition**, самых заметных дебютантах месяца, сильно оттеснивших своих «старших братьев». Неплохо выступила и **FIFA 09**, но настоящую цену ей мы узнаем опять же через месяц, когда сюда придет свежий **Pro Evolution Soccer 2009**. А пока — обнуляем счетчик голосов.

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо **13,9%**

Crysis Warhead 6,3%

Call of Duty 4: Modern Warfare 10,1%

Devil May Cry 4 7,2%

Assassin's Creed Director's Cut Edition 6,9%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Spore

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2008

Интерактивная медитация, у которой есть начало, но нет конца. Идеально подходит для размышлений о вечном: как же мала человеческая жизнь по сравнению с масштабами вселенной!

Симулятор жизни * Electronic Arts * Maxis

Devil May Cry 4

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №8/2008

Кичливый стиль и наивный сюжет Devil May Cry 4 могут вызвать у вас усмешку, но в сочетании с безупречным геймплеем все это удивительно складывается в цельную игру. Лучшую в своем жанре, заметим.

Слэшер * Capcom * Capcom

The Witcher: Enhanced Edition

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Пусть и со второй попытки, CD Projekt сдали свой главный экзамен — сделали «Ведьмака» таким, о каком мы мечтали с самого начала.

CRPG * CD Projekt RED * Atari * Новый диск

Race Driver GRID

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себя в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но неглупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автогонка * Codemasters * Codemasters

Command & Conquer: Red Alert 3

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Образцовая стратегия эпохи развитого социализма. С орденами, звездами и ядерной паранойей, да и геймплей здесь тоже абсолютно ностальгический.

Стратегия * EA Los Angeles * Electronic Arts * Софт Клаб

BioShock

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Экшен/RPG * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * 1С

Call of Duty 4: Modern Warfare

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скриптовых шутеров. Лучше, выше и интересней некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1С * Snowblind Studios

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2008

Продолжение «Сталкера» с новой силой вызывает споры и восторги, но в том, что он такой один, сходятся почти все. А значит, играть нужно.

Action * GSC Game World * GSC World Publishing

Pure

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2008

Единственная гонка, где для победы нужно как можно меньше касаться колесами земли. Хотя месить подножную грязь на прыгучих квадроциклах не менее интересно.

Гонки * Black Rock Studio * Disney Interactive * Новый диск

Guitar Hero 3: Legends of Rock

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств переехавшая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Караоке для гитары * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый диск

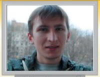
Assassin's Creed

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Почему игры, в которых есть всякий бред про Россию, называют клюквой?

Слово «клюква» применяется по отношению к произведениям лубочного характера, когда авторы явно не в теме, но подают все так, будто знание предмета значения не имеет.

Есть разные версии о том, как появился термин «*клюква*». По одной из версий, его ввел Дюма-старший. После путешествия по России он опубликовал цикл очерков, в одном из них речь якобы шла о развесистом клюквенном дереве. Но подтверждений этому найдено не было.

Другая, более правдоподобная версия гласит, что «клюква» прижилась в русском языке после появления пародийной пьесы «Любовь русского казака. Сенсационная французская драма с убийством и экспроприацией из жизни настоящих русских фермеров в одном действии с вступлением. Переделка из знаменитого русского романа Б. Гейера» (1910). В ней рассказывалось о драме двух французских авторов, местом действия которой был «*центральный департамент России, около Санкт-Московии на берегу Волги*». И вот там-то как раз фигурировала фраза «*под развесистыми сучьями столетней клюквы*».

Хочу приобрести PS3 или Xbox 360, но не знаю, как распознать консоль из «серой» поставки. Так вот — как?

Очень просто: если на консоль дают официальную гарантию и если вы покупаете ее в большом сетевом магазине типа «М.Видео», то она наверняка будет из «белой» поставки. Но не надо бояться «серых» поставок, приставки там те же самые, просто ввезены они были либо до официального запуска, либо после, но сторонними компаниями, без участия **Microsoft**. У нас в редакции почти у всех консоли из «серых» поставок, потому что мы их покупали задолго до премьеры в России.

Почему для написания сценариев игр непременно приглашают дорогущих (и желательно голливудских) сценаристов, а для создания музыки — престижных композиторов? В итоге сценарий получается убогим, герои — плоскими, а музыка — долдонящей и забывающейся через пять минут после выхода из игры. Создается впечатление, что разработчикам важна только раскрученность композитора/сценариста, а не конечный результат. И ведь это продолжается уже долгое время, никто ничему так и не научился. Доколе все дыры будут затыкать деньгами?

Когда говорят «дорогой голливудский сценарист», обычно вспоминают Сьюзан О'Коннор (Star Wars Galaxies, Act of War: Direct Action, Dungeon Siege 2, Gears of War, BioShock). Хотя сценарист она не дорогой и уж точно не голливудский.

Очень хороший вопрос. Если в компании нет штатного сценариста и/или композитора, то обычно привлекают сторонних людей и желательно с громким именем. Это происходит не от хорошей жизни, а чтобы иметь хоть какую-то гарантию качества. На самом-то деле всем понятно, что среди независимых сценаристов и композиторов хороших специалистов тоже раз-два и обчелся.

Иногда бывает, что один человек совмещает несколько должностей и выдает при этом сногсшибательный результат, но это скорее исключение, такое случается только в очень сильных командах (Рагнар Торнквист писал сценарий и отвечал за геймдизайн серии **The Longest Journey**; Сами Ярви готовил сценарий **Max Payne** и сам же послужил прототипом Макса).

Почему почти все хиты выходят сначала на консолях (Xbox 360 и/или PS3), а не на PC? И почему портируют компьютерные версии так долго, если вообще портируют? Компьютеров-то намного больше, где логика? — *sergboos*

Если очень коротко, причины такие:

■ Компьютеров действительно больше, чем приставок, но это ни о чем не говорит. Простая аналогия: китайцев раз эдак в пять больше, чем американцев, но тем не менее американский рынок для большинства компаний важнее, потому что там платежеспособный спрос выше.

■ За каждой консолью стоит огромная транснациональная корпорация, которая продвигает ее всеми мыслимыми и немыслимыми способами, а PC — это платформа общая и ничейная одновременно.

■ Компьютеры страдают от отсутствия единых софтверных и железных стандартов, что означает бесконечные глюки и патчи.

■ Компьютерные игры сложнее защитить от пиратства. Консоли для запуска пираток нужно снабжать мод-чипами и перепрошивать, это мало кому под силу, а во многих странах еще и подсудно. Поэтому на приставках пиратство ниже.

■ Наконец, компьютеры банально дороже, причем в разы.

Все это в сумме отталкивает людей от PC, и чем выше становится средний возраст игроков (речь идет прежде всего об игроках стран Запада), тем меньше у них желания возиться с компьютерными играми. У взрослого человека нет ни времени, ни желания разбираться с патчами и системой защиты — ему хочется, чтобы можно было воткнуть диск и через две минуты уже наслаждаться игрой.

Почему во всех играх оружие нарисовано без ремней? Оно или висит на спине, словно приклеенное, или размещено в абстрактном инвентаре. А ремней нет! Нет, и точка! Воду могут смоделировать, пулю летящую могут, а ремень, получается, нет? — *Роман*

При нынешнем уровне развития технологий сделать ремни не такая большая проблема, просто это не особенно нужно. Усилий придется затратить много, а результат того все равно не стоит. Ремень нужно делать или проницаемым, бестелесным, или он ока-

жется слишком «физичным», будет цепляться за все подряд и сильно мешать.

В журнале «Большой город» однажды писали, что самые лучшие биржевые трейдеры получаются из тех, кто в прошлом был заядлым игроком. Так ли это?

Лучшим частным инвестором-2008 в России признали девушку с ником Eva. За сентябрь она превратила 87 тыс. руб. в 3,6 млн руб.

Я знаю, о какой статье вы говорите (вот об этой: ***www.bg.ru/article/7551***), но там речь шла не обо всех трейдерах, а только о скальперах (тех, кто играет на небольших колебаниях цен в пределах одного дня). Мы опросили нескольких трейдеров, их эта статья изрядно позабавила. Ну да, как и все, они тоже любят игры, однако прямой связи тут нет. Скорость реакции и умение следить за множеством параметров одновременно, несомненно, пригодятся, но и только.

Почему Valve так долго делают игры?

Есть такое правило: работа занимает все отведенное под нее время. **Valve** — независимая компания, у нее над душой не висит издатель, и она может позволить себе тратить на свои проекты столько времени и денег, сколько считает нужным. Наверняка там могли бы работать и быстрее, но, видимо, не хотят.

А были такие случаи, когда наши игры продавались лучше за рубежом, чем в самой России, и наоборот — западные игры продавались лучше в России, чем у себя на родине? — *Богдан Коваль*

За рубежом результаты лучше, чем в России, показывали игры, изначально рассчитанные на западный рынок, вроде **American Chopper** (**Creat Studio** по заказу **Activision** и по мотивам американского же реалити-шоу).

Postal 2

Обратный пример — **Postal 2**. У нас эта игра продалась в два с половиной раза лучше, чем на Западе. После этого **Running with Scissors**, разработчики серии Postal, зачастили в Россию (они приезжают и на КРИ, и на «ИгроМир»), появился аддон **«Штопор жж0т!»** от **«Акеллы»**, да и третью часть тоже «Акелла» делает. Непонятно только, гордиться этим или стыдиться: Postal 2 все-таки не из тех игр, которым можно симпатизировать.

Джон Кармак с головой ушел в строительство ракет. Ему, что, надоел DOOM и он хочет сам слетать на Марс (*действие игр серии DOOM происходит на Марсе. — Прим. «Игромании»*)?

Конечно, игры уже не горячат его так, как раньше, но забрасывать их он не собирается. Ракеты всего лишь одно из его хобби. У любого человека должны быть разные увлечения, нельзя на одних только играх замыкаться.

А кто такой Сид Мид? Не Мейер, а именно Мид. Я несколько раз встречал это имя, говорят, это дизайнер какой-то.

Сид Мид

Это известный американский индустриальный дизайнер, с его работами знаком каждый из вас. Лучше всего Сиду Миду удается футуристический дизайн. Он участвовал в создании фильмов **«Бегущий по лезвию»** (дизайн города и транспортных средств), **«Трон»** (дизайн техники, идея гонок на лайтциклах), **«Космическая одиссея 2010»** (дизайн корабля «Алексей Леонов»), **«Чужие»** (дизайн корабля «Сулако»), **«Короткое замыкание»**, **«Джонни Мнемоник»**, **«Миссия на Марс»**, **«Остров»**. В играх свой след он тоже оставил, хотя и не такой глубокий, как в фильмах. Сида привлекали к разработке футуристических гонок **CyberRace** (1993) и **Cyber Speedway** (SEGA Saturn, 1995), космического симулятора **Wing Commander: Prophecy** (1997), шутера **Tron 2.0** (2003). Сейчас Сид Мид вместе с **Gearbox Software** работает над **Aliens: Colonial Marines**.

Иллюстрация Сида Мида для буклета US Steel, 1961 г.

Сколько всего было игр во вселенной Tron?

Давайте посчитаем. Игровой автомат **Tron** (1982) — раз. **Discs of Tron** (тоже игровой автомат, 1983) — два. Игры **Tron: Deadly Discs**, **Tron: Maze-A-Tron** и **Tron: Solar Sailer** (все три вышли в 1982-м) для консоли Intellivision — три, четыре и пять. Tron 2.0 (2003) — шесть. Ремейк Discs of Tron для Xbox Live Arcade — семь. Сюда же можно приплюсовать неофициальные бесплатные игры: **Armagetron Advanced** (***armagetronad.net***), **Fogron** (КПК, 2004), **GLtron** (игра существует с 1998 года и постоянно обновляется) — восемь, девять и десять.

По статистике в некоторых западных странах свыше 80% семей имеют дома два и более телевизора. И я вот подумал: а почему разработчики игр с поддержкой режима split screen никак это не используют? Вместо того чтобы делить экран надвое или даже на четырех, гораздо удобнее было бы выводить изображение на разные телевизоры.

Если в семье несколько телевизоров, то обычно их ставят в разных комнатах. Вряд ли кому-то пришло бы в голову таскать их туда-сюда ради игр. Но сейчас выручает то, что экраны мониторов становятся широкоформатными, а их размеры растут из года в

год. **LittleBigPlanet** так и вовсе одним экраном обходится, безо всякого межевания.

Если я поставлю в какой-нибудь игре рекорд (наберу астрономическое количество очков в Audiosurf, пройду Gears of War за 10 минут, пять лет продержусь на первом месте в Battle.net), то как его зафиксировать в истории? Как сделать так, чтобы весь мир узнал, какой я крутой?

Для снятия скриншотов и роликов с консольных игр понадобится такая вот карта.

Зафиксировать рекорд можно скриншотом или на видео, в этом вам поможет программа **Fraps** (всегда на нашем диске в разделе **Софтверный набор/Игроманский стандарт**) и сайт **WeGame.com**, предназначенный для записи и публикации видео из игр. Но это что касается компьютерных игр, на консолях все сложнее. Снимать скриншоты и видео там можно только встроенными средствами, а такие средства есть лишь в единичных играх (см. **Halo 3**). Если же разработчики их не предусмотрели, придется покупать карточку видеозахвата (мы в «Видеомании» используем карты **Blackmagic Design Intensity**) и подключать консоль к компьютеру.

Чтобы о рекорде узнал весь мир, нужно обратиться в издательство, выпускающее Книгу рекордов Гиннесса, или в компанию **Twin Galaxies** (***www.twingalaxies.com***). Эта компания и сама выпускает книги с игровыми рекордами, и с Книгой рекордов Гиннесса сотрудничает.

В преддверии выхода StarCraft 2 (вот гады, надо же было додуматься разрезать игру на три кампании и продавать их отдельно!) хочу еще раз пройти первую часть, дополнение Brood War и прочитать книжку «Крестовый поход Либерти». Я ничего не пропустил? Вы как-то писали об анимационном фильме StarCraft Chronicles, но я так и не нашел его в интернете. Плохо искал?

Да нет, просто этот фильм так и не появился на свет. Сайт ***www.starcraftchronicles.com*** признаков жизни не подает, по всей видимости, затея просто заглохла (фильм делала не **Blizzard**, а какие-то левые черти).

А что касается книжек, то «**Крестовый поход Либерти**» — это первая, но не единственная книга (но единственная, переве-

денная на русский) во вселенной StarCraft. Всего их было десять: **Liberty's Crusade**, **Shadow of the Xel'Naga**, **Speed of Darkness**, **Uprising**, **Queen of Blades**, **Nova**, **Firstborn**, **Shadow Hunters**, **Twilight** и **I, Mengsk**. Плюс манга **Frontline: Volume 1** и **Front-line: Volume 2** (второй выпуск появится 30 декабря). Книги мы бы читать не советовали — это классическая мусорная фантастика.

Про консоли иногда говорят, что вот это их третье поколение, вот это четвертое, вот это седьмое и т.д. А какие конкретно приставки к какому поколению относятся?

Всего было семь поколений консолей:

Первое поколение (1972-1977): Magnavox Odyssey, Magnavox Odyssey 100, Magnavox Odyssey 200, Atari/Sears Telegames Pong и Coleco Telstar.

Второе поколение (1976-1984): Fairchild Channel F, Atari 2600, Magnavox Odyssey 2, Mattel Intellivision, Atari 5200, Milton Bradley Vectrex, Emerson Arcadia 2001, ColecoVision, SEGA SG-1000.

Третье поколение (1983-1992): NES (Dendy), PV-1000, Super Cassette Vision, Supergame VG 3000, SEGA Master System, Atari 7800.

Четвертое поколение (1987-1996): TurboGrafx-16/PC-Engine, SEGA Mega Drive (она же Genesis), Neo Geo, Super Nintendo Entertainment System.

Пятое поколение (1993-2002): 3DO Interactive Multiplayer, Amiga CD32, Atari Jaguar, SEGA Saturn, PlayStation 1, Nintendo 64.

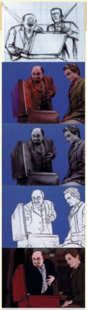
Шестое поколение (1998-2006): Dreamcast, PlayStation 2, GameCube, Xbox.

Седьмое поколение (2005-...): Xbox 360, PlayStation 3, Wii.

Что такое ротоскопирование?

Это анимационная техника, когда мультипликация создается за счет обрисовки натурного фильма, кадр за кадром. С помощью ротоскопирования сняты фильмы «**Трон**» и «**Кто подставил кролика Роджера?**», сделаны титры «**За пригоршню долларов**» и «**Джуно**», а также игры **Prince of Persia** (первые части, а не тот, в которого мы сейчас играем), **Another World**, **Flashback**, **The Last Express**, **Hotel Dusk: Room 215** (Nintendo DS, 2007), **Lester the Unlikely**, **Commander Blood**.

Как именно делали анимацию Prince of Persia, можно посмотреть по адресу ***vimeo.com/1854745***.



Создание анимации методом ротоскопирования (кадр из The Last Express).

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

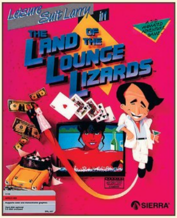
Смотрю «Видеоманию» и удивляюсь: все американские разработчики игр белые, негров почти незаметно. Почему так? Негров-то в Америке десятки миллионов.

Единственным американским разработчиком африканского происхождения, которого нам удалось вспомнить, оказался Дерек Смарт (Universal Combat).

Значительная часть негритянского населения США живет обособленно от белых, в их кварталах ниже достаток и уровень образования, выше преступность, а такие условия не очень-то способствуют трудоустройству в сфере высоких технологий. Кстати, женщин среди разработчиков тоже исчезающе мало (несколько лет назад их было всего 1%, с тех пор доля немного подросла), но по другим причинам — им просто игры не так интересны.

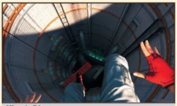
А вот азиатов (в основном корейцев и китайцев) в игровых компаниях, наоборот, очень много. Все дело в культурных различиях: в отличие от негров они более склонны к упорному труду.

Давно ищу четвертую часть Leisure Suit Larry и никак не могу ее найти. Во всех архивах после третьей части (Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating) сразу идет пятая (Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work). Где можно достать четвертую часть, подскажите?



А ее не существует. Изначально **Larry** задумывался Элом Лоуи как трилогия, поэтому в конце третьей части была поставлена настолько жирная точка, что Лоуи долго не мог сообразить, как выкрутиться из этой ситуации. К тому же **Sierra** (издатель игры) в то время пыталась сделать мультиплеерный Larry, и четвертая часть этим планам только мешала. В конце концов было решено пропустить ее и сразу перейти к пятой. А несостоявшаяся четвертая часть в шутку получила название **Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies** («Пропавшие дискеты»).

Что это за ****цкая традиция выпускать PC-версии через несколько месяцев после консольных? В последнее время так делают буквально все издатели. Ладно, я могу смириться с задержками Assassin's Creed, Saints Row 2, и даже опоздание GTA 4 готов простить, потому что версию для компьютеров с самого начала не обещали. Но с Mirror's Edge какая подстава! Все говорили «ноябрь», а тут перед самым релизом вдруг выясняется, что на PC игра будет в январе! А те, у кого Xbox 360 и PS3, уже вовсю играют! Почему, ну почему так получается?



Mirror's Edge

Относительно недавно издатели сообразили, что если задержать релиз компьютерной версии, то это положительно скажется на продажах. Что будет, если выпустить игру одновременно на всех платформах? Многие люди, даже те, у кого есть приставки, просто скачают из торрентов PC-версию. А если выпустить игру сначала на консолях, то большинство не будет ждать PC-релиза, а просто пойдет и купит ее для PS3 или Xbox 360. На PS3 пиратства нет вообще, а на Xbox 360 его масштабы несопоставимо меньше, чем на компьютерах. Приставку ведь надо сначала прошить, а потом еще научиться писать торренты на диски. Мало того, прошитые Xbox 360 сейчас резко взлетели в цене: хакеры уже много месяцев не могут взломать обновленную прошивку привода. Если они так и не смогут этого сделать, Xbox 360 из старых партий будут на вес золота.

Прошлой весной вы публиковали фотографии огромного рекламного баннера PlayStation 3, который висел возле Кремля. В России были еще примеры таких же масштабных рекламных кампаний в отношении игр?

На самом деле тот знаменитый баннер PS3 был единичной акцией, и даже более того — классическим примером «потемкинской деревни». Его повесили напротив гостиницы «Балчуг Кемпински Москва», где в тот момент гостили европейские директора

Sony, баннер предназначался в первую очередь для них: мол, смотрите, российское подразделение не сидит сложа руки, вон мы какую рекламу забабахали.

А есть какая-нибудь статистика, сколько детей и подростков играет в игры? Со взрослыми все понятно, многие бросают игры, даже если в детстве и юности тащились от них со страшной силы. А среди детей и подростков, кажется, играют все подряд.

Не все подряд, это уж точно. По России статистики нет, а вот в США, по данным за прошлый год (информации за этот год нет), играет 97% детей. Гендерное соотношение такое: играют 99% мальчиков и 94% девочек. У нас цифры должны быть намного ниже — в России ниже достаток и по-прежнему сложная социальная обстановка: контингент беспризорников и детдомов составляет миллионы человек.

Игры вроде Nintendogs вызывают опасение. Не случится ли так, что люди со временем откажутся от настоящих животных в пользу электронных?

Может, и откажутся. Отказались же от лошадей, когда автомобили стали доступными по цене и более удобными. А с **Nintendogs** как-то случился неприятный инцидент: в одной из западных стран маленький мальчик убил свою настоящую собаку, потому что думал, что с ней можно обращаться точно так же, как с электронной, и ей ничего от этого не будет.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Manhunt

ДАТА ВЫХОДА	2003
ЖАНР	Учимся убивать красиво
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Rockstar Games/Rockstar North

Начав с угонов, убийств и грабежей в top-down-ракурсе первых частей **Grand Theft Auto**, **Rockstar Games** за десять лет существования зарекомендовали себя конторой, не знающей страха, упрека, а также в упор не замечающей таких организаций, как ESRB и ей подобных.

Главный борец против насилия в играх, Джек Томпсон (см. о нем публикацию в рубрике Special прошлого номера), еще во времена **DOOM** вывел такое понятие, как «симулятор убийства». Свои тяжбы с Rockstar он начал во времена **GTA 3** и вел их вплоть до конца своей карьеры, что, видимо, лишь раззадоривало разработчиков, в конечном итоге сделавших самый что ни на есть симулятор убийства.

Как обычно выглядят стелс-экшены? Подкрадываешься к врагу, огреваешь сзади тупым (тупым!) предметом, оттаскиваешь за угол — и непонятно даже, в обмороке он или умер. Другое дело в **Manhunt**. Подкрадываешься сзади — и тут уж танцуй как хочешь: арсенал велик, от целлофановых пакетов на голове и ударов острыми (острыми!) предметами до обезглавливания проволокой и, извините, серпа промеж ягодиц. И самое главное: о состоянии пациента все ясно по летящим в камеру (главный герой Manhunt — смертник, не по доброй воле снимающийся в снафф-фильме) брызгам и ошметкам, да и трупы убирать никто не заставляет.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Half-Life

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	Полужизнь-полуигра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra/Valve Software

Подыскивая для **Half-Life** издателя в далеком 1997-м, Гейб Ньюэлл, бессменный генсек **Valve Software**, жонглировал выражениями *«скелетная анимация»* и *«скриптовые сцены»*, чем неизменно обращал потенциальных партнеров в бегство. В подписавшейся на эту авантюру **Sierra On-Line** себе и представить не могли, что Half-Life станет главной игрой E3 еще до релиза, а потом снова — после него. Так же, как и не могли представить, что затем все это вырастет в серию, которая будет пять лет безбедно жить на одном графическом движке, а затем еще пять — на другом. И все это время, заметим, не давая повода для мыслей, что что-то идет не так.

Нынешней зимой любимой игре миллионов исполняется десять лет, и, вместо того чтобы разводить здесь длинный памфлет, мы, пожалуй, ограничимся этой скромной заметкой. Писать про Half-Life что-то еще уже нет сил, но не писать вообще — неприлично. Потому что в начале года мы дали «десятку» набору из трех игр (**Orange Box**), которые без этого юбиляра никогда бы не появились, а сейчас каждый второй номер телеграфируем о том, как поживает зомби-шутер **Left 4 Dead** — последний на сегодняшний день отпрыск Valve.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

DOOM

ДАТА ВЫХОДА	1993
ЖАНР	Поиски жизни на Марсе
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	GT Interactive/id Software

Who's your daddy в жанре шутеров от первого лица (в 90-е годы) наглядно демонстрировал следующий факт: первые после **Wolfenstein 3D** попытки сделать FPS были очень робкими и было их очень мало. Выпускали (но не делали!) эти игры знакомые все лица: **Apogee** (**Blake Stone: Aliens of Gold**), перелицевавшаяся потом под лейбл **3D Realms**, и **Epic MegaGames** (**Ken's Labyrinth**). Последняя запомнилась скорее как актерский дебют, не поверите, Марка Рейна, нынешнего вице-президента Epic, и была слишком безобидна. Зато Blake Stone оказалась действительно достойным клоном Wolf 3D, но вот беда — вышла буквально за неделю до DOOM, чем подписала себе приговор.

Понятно, что лучше id разобраться в ситуации не мог никто. Словно группа квалифицированных рабочих, съевших собаку на евроремонтах, id, во-первых, заново отштукатурили стены, показав, что такое «texture mapping» и, что тоже важно, «level design», а во-вторых — провели нужные коридоры для жильцов своего дома, что нынче мы называем не иначе как «мультиплеер». По сути, это была колыбель жанровой революции, подобный подход id практиковала с каждой новой игрой, за исключением, пожалуй, **DOOM 3**. Потом мы еще узнаем, что такое mouselook, +jump, $150 за железку в красивой коробке, $250 за желез… в общем, вы поняли.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Rock Star Ate My Hamster

ДАТА ВЫХОДА	1988
ЖАНР	Менеджер рок-группы
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Codemasters/Колин Брэдшоу-Джонс

На своей родине, в Уэльсе, Колин Брэдшоу-Джонс известен как художник, мультипликатор и даже как один из создателей экспресс-курса по изучению валлийского языка. Каким образом эта личность забрела в игровую индустрию, не очень понятно, тем не менее именно он стал автором первого в своем роде менеджера рок-группы.

По ходу игры мы проходили все основные этапы жизни рок-группы или рок-звезды, начиная с первых репетиций и концертов в кабаках и заканчивая записью платинового альбома. Фактически первая же игра жанра исчерпала его целиком — придумать что-то поинтереснее на этой почве не могут даже охочие до денег создатели всяческих «Фабрик звезд».

Примечательной деталью Rock Star Ate My Hamster стал основанный на игре слов юмор и исковерканные имена артистов: Tina Turnoff вместо Tina Turner, Bimbo Baggins вместо Kylie Minogue, Dingo Strapp вместо Ringo Starr, String вместо Sting, Jason Doner-Kebab вместо Jason Donovan и Maradona вместо Madonna.

Сумасбродное название **Rock Star Ate My Hamster** — тоже игра слов, отсылка к известному заголовку английской газеты Sun, однажды раздувшей историю о том, как комик Фредди Старр (Freddie Starr) якобы съел хомяка своей подружки.

КОГДА ПИКСЕЛИ БЫЛИ БОЛЬШИМИ

Увлечение старыми играми уже давно переросло обычную ностальгию и превратилось в одно из проявлений всеобщей моды на ретро и винтаж, зародившейся в начале 90-х годов. А мода на 8 бит благодаря людям, которые провели свое детство, отрочество и юность в окружении Commodore 64 и NES (Dendy), а сейчас находятся в самом расцвете творческих сил, и вовсе стала повсеместной.

Сегодня в интернете можно найти более тысячи независимых лейблов, занимающихся электронной музыкой, — имеются в виду именно лейблы, с которыми обычно может работать от 3 до 40 исполнителей. Почти половина этих исполнителей специализируется на восьмибитной музыке (**chipmusic**) и ее разновидностях. Например, **Game Boy music** называют музыку, записываемую с помощью Game Boy и специального картриджа; **Bitpop** — более живая музыка, близкая к традиционному electro; **Nintendocore** — натуральный рок с синтезаторами на чипах NES. В среднем авторы в этих жанрах имеют по 20-30 тыс. прослушиваний (по данным интернет-скробблера **Last.fm**), что весьма неплохо. Откуда столько исполнителей и слушателей? В конце 80-х восьмибитная музыка была причислена к танцевальной, ее пионеров привлекло не только интересное звучание восьмиразрядного процессора, но и мелодии, звучавшие в видеоиграх. В Японии, где в 1983 году вышла NES (она же Famicom, она же Dendy), **Nintendo**, **Konami** и **Squaresoft** (ныне **Square Enix**) делали игры самого высокого качества, уделяя музыкальному сопровождению не меньше внимания, чем всему остальному. Отсюда — прекрасные саундтреки к **Metroid** (Хирокадзу Танака), **Final Fantasy** (Нобуо Уемацу), **Super Mario Bros.** и **Legend of Zelda** (Кодзи Кондо). После выхода компьютера Commodore 64 (1982), использовавшего звуковой чип, отличный от NES, появилось целое поколение восьмибитных музыкантов. Все эти мелодии используются и современными музыкантами, к примеру Nintendocore-группой **The Advantage**, чей репертуар полностью состоит из инструментальных обработок саундтреков **Duck Tales**, **Castlevania**, **Double Dragon** и многих других игр для NES.

Восьмибитная графика пришлась ко двору и в изобразительном искусстве: возникло направление под названием «пиксель-арт». Дизайнеры тоже не остались в стороне: в интернете можно найти сотни футболок, кепок, кроссовок, сумок, часов и даже галстуков, стилизованных под пиксель-арт и восьмибитные игры. Есть даже «восьмибитная» мебель.

Почему такую любовь заслужили именно игры 80-х? Дело и в ностальгии, и в том, сколько времени прошло (с момента выхода NES — ровно 25 лет), и — самое главное — в стилистике. Восьмибитная эра длилась недолго, игры стремительно хорошели и все больше становились похожими на мир за пределами монитора. А пиксели, которые так долго и упорно изживали апгрейдами и 3D-ускорителями, теперь вызывают умиление и напоминают о тех временах, когда мы были маленькими, а они — большими.

P.S. Композиции некоторых групп, играющих восьмибитную музыку, вы найдете на нашем диске в разделе Game Over.

9 про 8

Девять сайтов по теме, рекомендуемых к посещению:

pixelfreak.com, ***pixelmuseum.com*** — галереи пиксель-арта и цифрового искусства вообще.

pixelarts.6x.to — архив пиксель-арта; есть возможность рисовать самому.

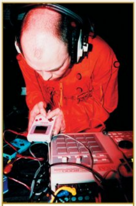
8bitpeoples.com, ***bleepstreet.com***, ***daheardit-records.net*** — наиболее важные chiptune-лейблы, много музыки в свободном доступе.

micromusic.net, ***8bitcollective.com*** — специальные сообщества, в которых все желающие выкладывают свою восьмибитную музыку.

childrenofdos.com — первый и пока единственный отечественный восьмибитный лейбл. Создан музыкантами Kola Kid и 777minus111.

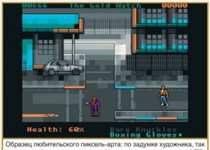
Коллекция «Весна/лето-2009» британского дизайнера Жиля Дикона. Навеяно Pac-Man.

Такие вот часы (называются Icon Watch) можно купить и в Москве.



Частое явление на танцевальных вечеринках в стиле 8 bit — живой сет на Game Boy.

Такой галстук не откажется надеть даже закоренелый противник «пиджачного» стиля.



Образец любительского пиксель-арта: по задумке художника, так выглядела бы игра по мотивам «Криминального чтива» для NES.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Николай Жогов

Эра нетбуков

Новые анонсы из мира маленьких компьютеров

Поголовное помешательство на нетбуках (это очень маленькие, простенькие, во всем обделенные ноутбуки, но зато их можно таскать с собой буквально повсюду) продолжается. Некоторые считают, что только благодаря им многие компании продолжают оставаться на плаву, когда вокруг происходит самый настоящий финансовый шторм.

Самое интересное заключается в том, что нетбуки неуклонно увеличиваются в размерах. Сначала появились модели с 8-дюймовыми экранами, потом им на смену пришли 9-дюймовые, а теперь рынок потихоньку наполняется устройствами с диагональю экрана 10 дюймов. Практически одновременно новые модели представили сразу две крупные компании.

Mini 1000 от **Hewlett-Packard** выделяется своим стильным дизайном, очень удобной клавиатурой (92% от стандартной клавиатуры ноутбуков), но при этом неприятно удивляет небольшим числом различных слотов. Всего два USB, один кардридер 2-1, Ethernet, VGA, ну и, конечно, выход на микрофон/наушники. Ни ExpressCard, ни eSATA (к которому, ввиду нехватки USB-портов, можно было бы подключить внешний винчестер).

У **ASUS** 10-дюймовый нетбук уже есть (вся линейка **Eee PC 1000**), но они решили провести своеобразную работу над ошибками. Дело в том, что Eee PC 1000 — компьютер не из дешевых, при этом весит он довольно много, да и дизайн оставляет желать лучшего. Новый **Eee PC 1002HA** выглядит заметно симпатичнее (почти как **ASUS S101**) и чуть легче своего «прародителя».

Неправильные видеокарты AMD

У Radeon HD 4830 урезали больше процессоров, чем нужно

Когда цыгане продают на рынках стар採еньких, немощных лошадей, они, простите за подробность, надувают их воздухом через понятно какое место. В результате лошадка увеличивается в объеме и для неопытного покупателя выглядит как вполне здоровый упитанный конь.

Так вот, при покупке новой видеокарты **Radeon HD 4830** тоже надо быть начеку. Дело в том, что потоковых процессоров у нее должно быть ровно 640. Вот только в продажу просочилось около 400 плат, произведенных компанией **HIS**, в которых работает лишь 560 шейдерных блоков. Пропажа 80 процессоров объясняется просто: на ущербные видеокарты была залита неправильная версия BIOS.

Так что если графическую лошадку для своего системника вы уже прикупили, то рекомендуем проверить, здорова ли она. Сделать это можно следующим образом. Раздобыть последнюю версию утилиты **GPU-Z** (на нашем диске или на сайте **www.techpowerup.com**), запустить ее и посмотреть, какое количество шейдерных блоков она показывает (параметр **Shaders**): если цифра меньше 640, то надо обновлять BIOS. Для видеокарт производства HIS алгоритм обновления следующий:

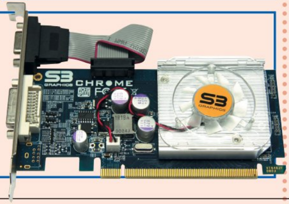
- скачиваете последнюю версию BIOS по ссылке ***http://download.hightech.com.hk/bios***;
- распаковываете скачанный архив и переходите в полученную папку;
- запускаете исполняемый (с расширением EXE) файл и ждете, пока закончится процедура обновления;
- перезагружаете компьютер, и ваша видеокарта начинает работать в полную силу.

Подражая старшим

S3 ретуширует фотографии при помощи видеокарты

Не так давно мы писали о видеокартах из серии **S3 Chrome 400**. Оказалось, что компания S3 серьезно взялась за дело — подобно **AMD** и **NVIDIA**, они придумали, как использовать свои платы в... скажем так, альтернативных целях. Так на свет появился пакет программного обеспечения **S3FotoPro**.

Эта программа проводит анализ фотографий, а затем обрабатывает элементы изображения по собственным алгоритмам. Речь идет не только о продвинутой корректировке цветов, но и об автоматическом ретушировании. Звучит не очень-то правдоподобно, но, как выясняется, со своей задачей программа справляется весьма неплохо. Хотя после пары часов работы в Photoshop можно получить и более качественный результат.



Итоги конкурса компании Cooler Master «Как я провел лето!»

Подводим итоги конкурса от компании **Cooler Master**.

Авторы трех самых летних историй:

1 место — Андрей Калачиков, ***warp373@***... Приз — флагманский корпус Cooler Master HAF 932.

2 место — Слава Лотто, ***darg_hell90@***... Приз — мощный блок питания Cooler Master UCP 700W.

3 место — Дмитрий Устинов, ***falsecolor@***... Приз — процессорный кулер Cooler Master Geminii.

Новости одной строкой

- Компания **ASUS** выпустила **EN9600GT Magic** — альтернативную версию **GeForce 9600 GT** со сниженной более чем в два раза частотой памяти. Это особая, ослабляющая магия.
- Все владельцы **iPhone** теперь могут скачать и установить на телефон адаптированную версию приложения **Google Earth**.
- Начались продажи модулей DDR3 **Crucial Ballistix Tracer**, оснащенных светодиодами, которые сопровождают работу памяти световыми эффектами, пропорционально ее активности.
- Ассортимент продукции **ASUS** пополнился уникальной материнской платой **P6T6 WS Revolution**, оснащенной сразу шестью (!) разъемами PCIe x16.
- Легендарный четырехъядерный процессор **Intel Core 2 Quad Q6600** наконец-то уходит на пенсию. Поставки этого ЦП должны прекратиться до конца 2008 года.
- Компания **Samsung** представила самый тонкий на данный момент OLED-экран, толщиной 0,05 мм. Примерно такую же толщину имеет человеческий волос.
- **Gigabyte** в самое ближайшее время выпустит прогеймерскую мышку **GM-M8000**, которая, вполне возможно, уложит на лопатки и **Microsoft Sidewinder**, и даже **Logitech G9**.

В трех измерениях

Необычный фотоаппарат от Fujifilm

До недавнего времени простому смертному для создания трехмерной фотографии приходилось идти на различные ухищрения. Делать несколько кадров с немного различающихся ракурсов, следить, чтобы выдержка и освещение совпадали, монтировать все это в специальных программах, а затем неожиданно обнаруживать, что самое дешевое устройство для просмотра стоит более $1000.

Но недолог тот день и час, когда 3D-фотография станет массовым явлением. **Fujifilm** анонсировали новую фотокамеру **Finepix Real3D**, которая сама умеет делать полноценные 3D-фото. У аппарата два идентичных объектива, каждый из которых снимает под своим углом. Встроенный процессор синхронизирует и обрабатывает полученные кадры, а затем соединяет их в 3D-изображение.

При этом Real3D умеет снимать и обычные двумерные фотографии, записывать видео в высоком качестве, а также делать это одновременно — объектива-то два!

Посмотреть полученные снимки можно либо на встроенном в камеру дисплее (2,8-дюймовая матрица, разрешение 230000 пикселей), либо при помощи специальной фоторамки **FinePix Real3D Photo Frame** с диагональю 8,4 дюйма и разрешением 920000 пикселей. Также Fujifilm собирается выпустить принтер, умеющий печатать 3D-фотографии. Он будет наносить на снимки специальное покрытие, выступающее в роли линзы и создающее трехмерный эффект.

Чтобы все видели!

Грандиозные планы архитекторов

Гигантские рекламные щиты на стенах многоэтажек давно перестали быть редкостью, а вот огромный светодиодный дисплей, как в фантастических фильмах... Такого мы еще не видели. Чтобы удивить всех, а заодно попасть в Книгу рекордов Гиннесса, компания **Tameer Holding** решила создать самый большой в мире экран (рабочее название — **Podium**) и повесить его на стену одного из высотных зданий в Абу-Даби (столицы Объединенных Арабских Эмиратов).

Высокая контрастность дисплея и его нескромные размеры гарантируют, что даже на расстоянии полутора километров от здания жители смогут «наслаждаться» проигрываемыми рекламными роликами. Особенности конструкции таковы, что солнечный свет может практически беспрепятственно проникать в помещения, расположенные за экраном.

Вот только пока не ясно, когда же дисплей-гигант появится на свет. Вряд ли раньше весны.

Необычный бонус

Point of View продает видеокарты в комплекте с цветомузыкой

Чего только не подкладывают производители железа в коробки с видеокартами, материнками, мышами, клавиатурами и даже процессорами. Игры, бесплатные версии 3DMark, портмоне для дисков, наклейки и даже игрушки. Компания **Point of View** пошла дальше и предложила набор из платы **GeForce 9500 GT** (или **GeForce 9600 GT**), игры **Brothers in Arms: Hell's Highway** и... светоакустической системы **Philips amBX ProGamer**.

amBX ProGamer состоит из 80-ваттного сабвуфера, а также пары сателлитов по 40 Вт каждый, оснащенных наборами светодиодов. Колонки устанавливаются рядом с монитором и во время игры создают фоновую подсветку в тон отображаемой картинке. Также в комплекте есть дополнительный блок с тремя наборами светодиодов, который помещается за монитором и отбрасывает цветное пятно на стену. Технологию amBX поддерживают все игры, графические движки которых работают под управлением **Direct3D**.

Идея, конечно, оригинальная, но зачем городить такой огород из-за бюджетной GeForce 9500 GT?

МЫШИНЫЕ БЕГА

Тестирование лучших игровых мышей современности

Алексей Горбунов, Роман Горошкин

Если вы вдруг не знаете, то грызуны — самый эволюционно пластичный отряд млекопитающих. То есть всякие там крыски, хомячки и мышки эволюционируют значительно быстрее всевозможных кошек, ежиков, слонов и носорогов. Приблизительно то же самое происходит и с мышами компьютерными. За последние несколько лет они шагнули далеко вперед по сравнению со своими допотопными хвостатыми предками. На место шарика пришел оптический сенсор с лазерной подсветкой, появилось нажимное колесо прокрутки и боковые кнопки, а уж внешне нынешние мышки так хороши, что среди них давно пора проводить ежегодный конкурс красоты.

При этом мыши дали несколько боковых ветвей развития. Появились подвиды, заточенные для работы с ноутбуками, с редакторами трехмерной графики, мыши для текстовых редакторов и, конечно, больше всего интересующие нас мыши игровые. Их главные отличительные свойства: высокоточный сенсор, обилие дополнительных кнопок и удобная для долгой игры форма корпуса.

За последние пару лет в стане игровых манипуляторов произошли некоторые перестановки. Бывшие фавориты устарели и отправились в небытие, а им на смену пришли полные амбиций новички.

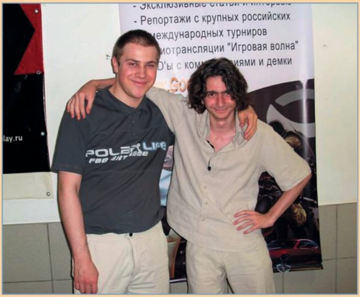
Жесткий отбор

Оценить обычную мышь не так уж сложно — достаточно проверить на соответствие ТТХ, прочувствовать эргономику, разобраться в программах настройки, провести парочку краш-тестов и замерить пропускную способность датчика на разных скоростях. Но только не в случае с игровыми мышами. Тут очень важно личное ощущение. Мышь может выглядеть безукоризненно, но через полчаса напряженных баталий в **Team Fortress 2** у вас начнет ныть запястье, а через час вы забросите устройство на самую дальнюю полку и никогда больше не достанете.

Поэтому мы решили заручиться помощью игроков-экспертов из российской команды **RKKA**, которые провели немало времени на полях сражений в стратегии **World in Conflict**. Заполучив в свое распоряжение бойцов **[RKKA] Karrde** и **[RKKA] Xarkonen**, мы снабдили их продуктами пропитания, двумя мощными компьютерами, выдали шесть лучших игровых мышек современности и заперли на ключ. Только после того, как из-под двери робко вылез листок с их мнениями о каждой из участниц, киберспорстмены были отпущены на свободу.

Обратите внимание, что мнения игроков об одной и той же мыши иногда кардинально различаются. В этом нет ничего удивительного: каждый привык к корпусам разной формы, кто-то предпочитает хват ладонью, а от этого, кстати, зависит и удобство нажимания боковых клавиш (при хвате ладонью, например, удобнее вертикальное расположение).

Эксперты



О клане **RKKA** наверняка слышали все, кто более или менее серьезно увлекается стратегией **World in Conflict**. Бойцы Рабоче-крестьянской Красной Армии начали осваивать WiC еще во времена открытого бета-тестирования и с тех пор добились больших успехов на полях виртуальных сражений. Согласно статистике **MASSGATE** (***www.massgate.net***) RKKA входит в десятку лучших кланов по World in Conflict. На момент написания статьи клан прочно удерживал 3-е место в общем зачете.

Достижения RKKA:

1 место в онлайн-части RTPL Season 1. Октябрь 2007.
3 место в финале RTPL Season 1 на выставке «ИгроМир 2007». 4-5 ноября 2007.
2 место на LAN-турнире в Москве. 9 декабря 2007.
1 место на RTPL Season 2. Март 2008.
1 и 2 места на CyberPlay Spring Open Cup (игра двумя составами). Июнь 2008.
1 и 3 места на WiC Ladder 2x2 Spring 2008 (игра двумя составами). Июнь 2008.
3 место на ESL: Awakening Cup. Июнь 2008.

SVEN ML-2000 DESTROYER

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 4 программируемых ● **Тип датчика:** оптический с лазерной подсветкой ● **Разрешение датчика:** 400, 800, 1600, 2000 dpi ● **Скорость считывания:** 7080 кадр/с ● **Частота опроса:** 1000 Гц ● **Максимальная скорость:** 100 см/с ● **Максимальное ускорение:** 20 g ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 125x60x50 мм ● **Вес:** 160 г ● **Цена:** 860 руб.

Первой по списку у нас идет мышка **ML-2000 DESTROYER** от **SVEN**. Главная отличительная черта устройства — необычная форма корпуса. По виду манипулятор смахивает на нечто среднее между пирамидой и бананом, изготовленное из пластмассы, прорезиненное и раскрашенное в красно-черные цвета. По идее форма ML-2000 должна максимально соответствовать ладони игрока и снижать нагрузку на запястье, уберегая тем самым от пресловутого туннельного синдрома.

По элементам управления: две основные клавиши ML-2000 туговаты, на колесике нет насечек, зато у него фиксированный шаг прокрутки, что пригодится для переключения оружия. Кнопка быстрой смены разрешения мышки, расположенная над скроллом, слишком глубоко утоплена в корпус. К боковой клавише претензий нет.

Как бы там ни было, но поначалу управлять ML-2000 очень непривычно. Удобной в обращении ML-2000 становится где-то по прошествии дня, проведенного за компьютером.

[RKKA] Karrde критикует

Мышь держать неудобно. Поначалу ладонь соскальзывает вправо, мизинец скребет по коврику, а большой палец оказывается ниже, чем боковая клавиша. Кнопка смены разрешения, напротив, нареканий не вызывает. На тугое колесико с эффектом «от щелчка до щелчка» можно смело вешать выбор игрового вооружения в шутерах или зум камеры в стратегиях.

[RKKA] Xarkonen защищает

Мышь может испугать своим нестандартным дизайном, но в руке она держится действительно неплохо. Оптическая система на хорошем уровне: точность позиционирования курсора оставляет желать лучшего, однако срывов или проскальзывания мыши замечено не было. Самое то для начинающего игрока.

Razer Copperhead (Tempest Blue)

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 7 программируемых ● **Тип датчика:** оптический с лазерной подсветкой ● **Разрешение датчика:** 400, 800, 1600, 2000 dpi ● **Скорость считывания:** свыше 7080 кадр/с ● **Частота опроса:** 1000 Гц ● **Максимальная скорость:** 145 см/с ● **Максимальное ускорение:** 20 g ● **Встроенная память:** 32 Кб ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 126x63x39 мм ● **Вес:** 90 г ● **Цена:** 1800 руб.

Razer в отдельном представлении не нуждается. Игровая периферия этой компании всегда отличалась прекрасным дизайном и продвинутой электронной начинкой. Первый участник от Razer в нашем тестировании — мышка **Copperhead**.

Внешний облик сразу выдает породу мышки — обтекаемый корпус с резиновыми вставками по бокам. После подключения к ПК полупрозрачная обводка, скролл и логотип компании на торце устройства загораются приятным синим цветом. Симметричный корпус (подойдет и правшам, и левшам) сделан из нескользящего, приятного на ощупь материала. В руке Copperhead лежит уверенно, хотя ее размеры могут смутить обладателей больших ладоней.

Две главные кнопки у мышки большие и весьма чувствительные. С одной стороны, это хорошо, с другой — не очень. Чтобы случайно не нажать на одну из кнопок, приходится держать пальцы чуть ли не на весу. Со временем к этому привыкаешь. Дополнительные кнопки размещены точно по центру, пользоваться ими вполне удобно. Нижняя поверхность корпуса гладкая, с тремя тефлоновыми ножками. Мышка плавно скользит по любой поверхности.

В комплект поставки Copperhead входят драйвера и фирменное ПО от Razer. Утилита для настройки позволяет переназначать кнопки, вешать на них макросы, регулировать частоту и чувствительность сенсора, изменять параметры движения курсора. Настройки можно сохранить в одном из пяти профилей, которые будут записаны в память (32 Кб) мышки.

[RKKA] Karrde с оптимизмом

У Razer Copperhead великолепная оптическая система. Мышка отлично чувствует себя на любом коврике — как тряпичном, так и пластиковом. По форме корпуса подойдет игрокам с ладонями средних размеров. Отмечу также качественные боковые кнопки.

[RKKA] Xarkonen неожиданно резко

Razer Copperhead — наверное, одна из самых неудобных мышек, хотя и выглядит очень стильно. Упругость ее кнопок минимальна, клик происходит даже от легкого прикосновения пальцев. Четыре дополнительные клавиши (по две с каждой стороны) практически нерабочие: справа нажать на них не позволяет изгиб мыши, кнопки слева расположены слишком низко, и при игре большой палец трется о поверхность стола или коврика.

Razer Lachesis (Phantom White)

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 9 программируемых ● **Тип датчика:** оптический с лазерной подсветкой ● **Разрешение датчика:** до 4000 dpi (с шагом 125 dpi) ● **Скорость считывания:** свыше 7800 кадр/с ● **Частота опроса:** 1000 Гц ● **Максимальная скорость:** 250 см/с ● **Максимальное ускорение:** 25 g ● **Встроенная память:** 32 Кб ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 129x71x40 мм ● **Вес:** 95 г ● **Цена:** 2400 руб.

Lachesis определенно самая красивая игровая мышка современности, при этом она ухитряется быть и очень удобной. Шероховатое покрытие не скользит в руке, однако корпус грызуна придется периодически чистить. Мышь симметрична, а размер подойдет для людей как с большими, так и с маленькими кистями.

Боковые кнопки Lachesis, на наш взгляд, слишком тугие. Чтобы нажать на них, надо приложить определенное усилие, из-за которого сбивается наводка и теряются драгоценные доли секунды, которые так важны в жарком бою. Основные клавиши представляют собой продолжение верхней части корпуса (слиты воедино). Над колесом прокрутки есть две очень удобные дополнительные кнопки.

Так же, как и у предыдущей участницы, гладкое скольжение мышки обеспечивают три тефлоновые ножки. По техническим характеристикам Lachesis оставляет Copperhead далеко позади: невероятная чувствительность сенсора (до 4000 dpi), значения меняются с шагом 125 dpi. В прилагаемой программе множество настроек, которые можно сохранить в памяти мышки, чтобы на другом компьютере не пришлось настраивать все заново.

[RKKA] Karrde снисходительно замечает

Razer Lachesis удобно лежит в руке, выемки на правой и левой кнопках мыши удерживают пальцы и не дают им съезжать. Боковые клавиши левой стороны расположены удачно, чего не скажешь об их близнецах справа, искать которых в пылу схватки — только время зря тратить. В общем, правшам эти кнопки ни к чему.

[RKKA] Xarkonen под впечатлением

Отличная мышь! Кудесники Razer не подкачали, а главное — исправили мелкие недоработки предыдущих моделей. У Lachesis сглаженные края, она удобна и подойдет как для маленькой, так и для большой ладони. Начинка вызывает один лишь восторг. Мышке по силам обработать самые резкие движения.

Microsoft Habu

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 7 программируемых ● **Тип датчика:** оптический с лазерной подсветкой ● **Разрешение датчика:** 400, 800, 1600, 2000 dpi ● **Скорость считывания:** свыше 7080 кадр/с ● **Частота опроса:** 1000 Гц ● **Максимальная скорость:** 114 см/с ● **Максимальное ускорение:** 20 g ● **Встроенная память:** 32 Кб ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 129x72x43 мм ● **Вес:** 119 г ● **Цена:** 2000 руб.

Microsoft до недавнего времени не могла похвастаться ни одной приличной игровой мышью, но, похоже, времена меняются. В наших тестах участвуют две лучшие мыши от софтверного гиганта.

Habu появилась на свет в результате совместной работы Microsoft и Razer. От первой мышка получила свою выпуклую форму, а от второй — современную начинку и качественное программное обеспечение. Корпус Habu сделан из шероховатого пластика, верхняя и нижняя части разделены прозрачной силиконовой прокладкой, которая во время работы мышки подсвечивается изнутри синим цветом.

Кнопки в меру тугие, кликают звонко. На правом боку — пара дополнительных клавиш, еще две — над колесом прокрутки. В комплект поставки входит сменная боковая панель с другим расположением кнопок. Точность позиционирования курсора и плавность перемещения мыши как у лучших представителей класса. Правда, есть один существенный недостаток: чтобы сенсор Habu перестал срабатывать, мышку надо отвести на значительное расстояние от поверхности стола.

Оформление программы настройки и ее функциональность практически такие же, как и у мышей Razer. Можно менять массу параметров: разрешение, чувствительность по осям, запрограммировать каждую из семи кнопок мышки и назначить на них макросы.

Слово предоставляется [RKKA] Karrde

У Microsoft Habu неудобные кнопки и форма корпуса. Мышка большая, добрую половину верхней части занимают правая и левая клавиши, из-за чего постоянно происходят случайные нажатия.

[RKKA] Xarkonen кратко и по делу

По дизайну Habu очень похожа на легендарную **IntelliMouse Explorer 3.0**. Можно сказать, что перед нами ее новая реинкарнация. У мышки привычная удобная форма, корпус четко фиксируется в ладони, кнопки сработаны на отлично.

Начало начал

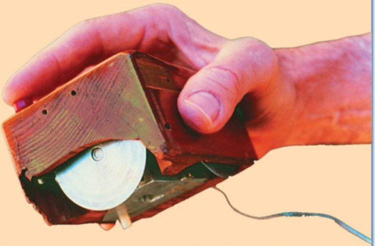
Позвольте отнять у вас немного драгоценного времени и рассказать о том, как в далеком 1968 году из лаборатории **Дугласа Энгельбарта** вышло одно из тех изобретений, которое есть на столе каждого из вас. Речь пойдет о компьютерной мыши.

За долгие годы жизни многие убеждали Дугласа, что он весьма наивен. Свой так называемый крестовый поход отец-изобретатель мыши начал в 1950 году. К тому времени он работал инженером в исследовательском центре **Ames**, одной из структур **NASA**. Тогда Дугласу казалось, что он добился всего, чего может добиться молодой человек в 25 лет.

В те годы большинство людей полагало, что компьютеры нужны только для сложных математических вычислений. Комнаты, заставленные шкафами с оборудованием, ученые в белых халатах, сжимающие в руках пачки перфокарт, — не слишком дружелюбная картина. Дуглас хотел доказать, что будущее компьютерной техники — это доступность и интерактивность. И все это случится буквально через несколько лет! Но чем больше он об этом думал, тем сильнее убеждался, как бесполезны все наработки, которые были в ходу на тот момент.

Внезапно к Дугласу пришло видение будущего: он сидит перед большим монитором, на который выведена информация как в старом, так и в новом, еще не созданном формате. С помощью компьютера он управляет этими данными, пользуясь различными устройствами ввода. Сама система при этом гибкая и понятная любому человеку, а не только кругу избранных. После получаса размышлений Дуглас сформировал четкую концепцию новых устройств ввода.

Некоторое время команда Энгельбарта изучала все доступные манипуляторы, в том числе различные виды световых перьев, трекболы, джойстики. Дуглас озвучил идею мыши, а **Билл Инглиш** — специалист по аппаратному обеспечению — воплотил ее в жизнь. Далее последовала череда экспериментов, которые показали, что новый манипулятор по всем параметрам был лучше любого из созданных ранее. Даже те, кто до того момента никогда не сталкивался с мышью, работали с ней быстрее и совершали меньше ошибок. В эксперименте участвовало шесть человек, но точно не известно, кто именно придумал называть манипулятор «мышью». Энгельбарт был очень удивлен, что именно это название прижилось.



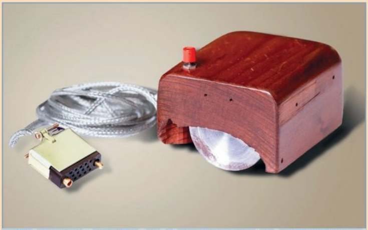
Сама по себе мышь была лишь частью глобального проекта, придуманного Дугласом со товарищи. На реализацию всех задумок понадобилось почти двадцать лет, чтобы получить поддержку и финансирование. Демонстрация готового проекта в 1968 году была сродни азартной игре, так как технологию еще нужно было отшлифовывать.

Та мышь, которую Энгельбарт представил на показе, была сделана из пластика (у первого образца корпус был деревянный). Достаточно долго длились эксперименты с количеством кнопок. Был даже вариант пятикнопочной мыши, но потом оставили три. На долгие годы это количество стало производственным стандартом везде, кроме систем **Apple Mac**.

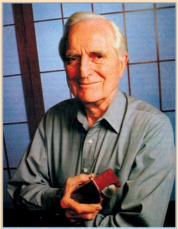
Открытый показ изобретения стал самым волнующим моментом для Дугласа. Он сидел на сцене, софиты били ему прямо в глаза. Билл Инглиш рассказывал о новой разработке и тут же наглядно демонстрировал ее преимущества. Все шло по сценарию, но молчание зрительного зала ошеломляло. Позже Дуглас признался, что в какой-то момент подумал, что это полный провал. Но огни на рампе потухли, зажегся свет в зале, зрители встали и зааплодировали...

■ ■ ■

Однажды лабораторию Энгельбарта посетил знаменитый писатель-фантаст **Артур Кларк**. Ученые ознакомили его со своими разработками, и он произнес следующую фразу: «*Я пишу фантастику, постоянно придумываю что-то новое, но то, что вы изобретаете здесь, мне даже в голову не могло прийти!*» ■



Самая первая мышь. Одна кнопка, два диска, отслеживающие перемещение, и, разумеется, провод-хвост.



Дуглас Энгельбарт

Microsoft Sidewinder X5 Mouse

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 9 (5 программируемых) ● **Тип датчика:** оптический с лазерной подсветкой ● **Разрешение датчика:** от 200 до 2000 dpi ● **Скорость считывания:** 7080 кадр/с ● **Частота опроса:** 650 Гц ● **Максимальная скорость:** 114 см/с ● **Максимальное ускорение:** 20 g ● **Интерфейс:** USB ● **Размеры:** 129x78x41 мм ● **Вес:** 162 г ● **Цена:** 2200 руб.

Sidewinder X5 — мышка на любителя. По дизайну она напоминает уменьшенную копию бэтмобиля. Мышь получилась громоздкой и угловатой, ее боковые грани прорезинены, а спинка выполнена из шероховатого, приятного по ощущениям пластика. В темноте X5 подсвечивает коврик красным цветом.

X5 отлично подходит для людей с большими ладонями, а форма корпуса и местоположение боковых кнопок практически исключают использование мыши левшами. Основные клавиши сделаны под наклоном — пальцы лежат очень удобно. Кнопки под большой палец расположены вертикально, одна над другой. Чтобы привыкнуть к ним, потребуется не больше 5-10 минут. Над колесом прокрутки есть три кнопки для быстрого переключения разрешения, украшенная логотипом клавиша на спинке по умолчанию открывает проводник Windows.

ПО Sidewinder X5 по оформлению — вылитая панель управления мышью из ОС Windows. Вот только настроек у нее намного больше. Помимо стандартных опций вроде программирования макросов и регулировки чувствительности, есть и уникальные. К примеру, на одну из кнопок можно повесить функцию быстрого разворота на 180 градусов. Кстати, у X5 программируемые только 5 из 9 кнопок: две главные, скролл и боковые.

[RKKA] Karrde о корпусе и кнопках

Форма мыши слишком угловатая, держать Sidewinder X5 неудобно. Указательный палец постоянно соскакивает с левой клавиши. Понравилось, что боковые кнопки расположены вертикально и близко друг к другу. Их легко нажимать, не меняя положение большого пальца. Три кнопки для переключения разрешения — еще один плюс в копилку X5.

[RKKA] Xarkonen дополняет

Из положительных моментов: удачное исполнение боковых кнопок и колеса прокрутки. Недостатки: громоздкость Sidewinder X5 (словно держишь в руке игрушечный танк), за такие деньги оптическая система могла быть и поточнее.

Logitech G9 Laser Mouse

Технические характеристики ● **Количество кнопок:** 9 программируемых ● **Тип датчика:** оптический с лазерной подсветкой ● **Разрешение датчика:** от 200 до 3200 dpi (с шагом 200 dpi) ● **Скорость считывания:** 6400 кадр/с ● **Частота опроса:** 1000 Гц ● **Максимальная скорость:** 165 см/с ● **Максимальное ускорение:** 20 g ● **Встроенная память:** 32 Кб ● **Интерфейс:** USB ● **Дополнительно:** сменные корпуса, набор грузил ● **Размеры:** 108x82x32 мм ● **Вес:** 115-150 г (регулируемый) ● **Цена:** 2800 руб.

G9 от **Logitech**, кажется, вобрала в себя все лучшее, что есть у современных мышей. Во-первых, в комплекте с G9 идет два сменных корпуса: приятный на ощупь гладкий панцирь (он же XL) сделан из прорезиненного материала, его задняя часть слегка приподнята; шершавый контур (Precision) обеспечивает уверенный захват. Удобные корпуса отчасти компенсируют малые размеры мышки. Во-вторых, игрок может регулировать вес и центр тяжести G9. В задней части мышки есть специальный отсек, в который вставляется картридж на 4 грузика. Сами утяжелители идут в комплекте с мышкой: четыре весом по 4 грамма и четыре по 7 граммов.

Над левой кнопкой G9 расположена двухпозиционная клавиша переключения чувствительности сенсора и панелька-индикатор. Клик основных кнопок мягкий, четкий. Колесико **MicroGear** мало того что может отклоняться вправо и влево (получаются две дополнительные кнопки), так еще умеет работать в двух режимах: свободного вращения (пригодится для пролистывания документов) и дискретном, с характерным щелчком при прокрутке. Переключаются режимы кнопкой на брюшке грызуна. На левом боку — стандартная пара клавиш. Они небольших размеров, но тем не менее отлично различимы на ощупь.

Программное обеспечение G9 продуманное и многофункциональное. Настройки чувствительности, скорости, ускорения, частоты опроса порта, программирование любой из 9 кнопок — чего там только нет. Присутствует даже эксклюзивная, пусть и бесполезная, опция выбора цвета индикатора разрешений. Во встроенную память можно записать 5 разных профилей, а потом переключаться между ними, зажав специальную кнопку на брюшке мыши.

[RKKA] Karrde восхищенно

По мне Logitech G9 — лучшая игровая мышь на сегодняшний день. У нее удобная форма, грамотное расположение кнопок и богатейшие возможности по настройке. Сенсор прекрасно чувствует себя практически на любой поверхности. Точность и плавность перемещения курсора на самом высоком уровне.

[RKKA] Xarkonen умеренно-восторженно

Logitech G9 — мышка высшего класса. Дизайн немного топорный, но на деле полностью себя оправдывает. Особенно понравился корпус Precision — ладонь не потеет, а мышь лежит в руке как влитая. Очень качественная оптика, срывов не получите.

ВЕРДИКТ

Разобравшись со своими впечатлениями и приплюсовав к ним мнения наших игровых экспертов, выносим вердикт. Лучшей признается мышь Logitech G9 Laser Mouse. Ее точность впечатляет, форма продумана и удобна, а сменные корпуса, набор грузил и программное обеспечение позволят сделать из G9 мышку вашей мечты.

Razer Lachesis — это отличное сочетание современных технологий и проверенных временем идей. У нее есть все, что может пригодиться игроку: высокая точность, широкий диапазон доступных разрешений, богатство настроек. Мышку можно смело рекомендовать профессиональным киберспортсменам.

К форме SVEN ML-2000 DESTROYER сложно привыкнуть. Но если уж вы с ней подружились, то это надолго. Добавьте сюда высокое разрешение сенсора и неплохую точность позиционирования — на выходе получается оптимальная мышь для начинающего игрока. ■

2008 all rights reserved - the images and logos are property of their own companies

Реклама

Main unit with PWM and Fan Speed Controller

8 high performance heat pipes

Обрети силу V8

Мощь табуна лошадей, подчиняющая своей воле сколь угодно горячий процессор. Комбинация 4 радиаторов с восемью тепловыми трубками. Чёткий контроль оборотов 120 миллиметрового вентилятора, впечатляющий дизайн.

www.coolermaster.com

Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Зеон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг (495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Щедрин (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93
GSM COMPUTERS (495) 540-91-88
Merlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть POLARIS и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3
Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39
Иркутск:
Комтек (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62
Уфа:
Сеть магазинов КламаС (3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04

Железный бокс

Тестирование корпуса Lian Li PC-XB01 для Xbox 360

Николай Арсеньев

Одна из основных проблем **Xbox 360** — шум. И речь не только об оптическом приводе, который во всех консолях постоянно напоминает о своем существовании монотонным завыванием. У детища Microsoft очень шумная система охлаждения. За это стоит сказать «спасибо» двум вентиляторам, которые постоянно работают на высоких оборотах. Даже если вы не играете, они гудят, словно вертолет.

Конечно, в пылу схватки с очередным боссом шума не замечаешь, особенно когда колонки выкручены на максимум. Но что делать, когда оставляешь приставку на ночь для закачки новых демоверсий? В **Microsoft** до сих пор не придумали ничего толкового. Создатели пока лишь перевели графический и центральный процессоры на более тонкий техпроцесс. Это позволило снизить тепловыделение и повысить надежность Xbox 360. Вот только скорость вентиляторов осталась прежней.

Этим досадным упущением не преминули воспользоваться сторонние разработчики. Кто-то представил водяные системы охлаждения, другие изобрели дополнительные вентиляторы... Инженеры **Lian Li** пошли дальше и выкатили уникальный корпус для консоли! Впервые компания показала свой продукт в начале этого года на выставке **CES 2008**. И вот в августе начались официальные поставки **Lian Li PC-XB01**.

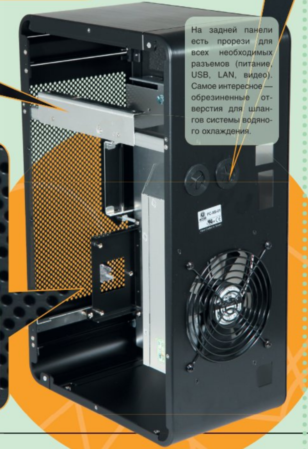
Технические характеристики

Материалы: алюминий ● **Цвет:** черный ● **Охлаждение:** 120-мм вентилятор (1500 об/мин) ● **Дополнительно:** 5,25-дюймовый отсек, 2,5-дюймовый отсек ● **Размеры:** 160x250x415 мм ● **Вес (с упаковкой):** 3,5 кг ● **Цена (рекомендованная):** 3200 руб.

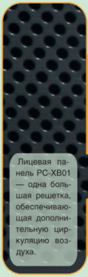
Любители моддинга наверняка смогут сделать что-то интересное с этим корпусом, например пристроить второй вентилятор или установить систему водяного охлаждения.

На задней панели есть прорези для всех необходимых разъемов (питание, USB, LAN, видео). Самое интересное — обрезиненные отверстия для шлангов системы водяного охлаждения.

У боковой перегородки двойное назначение — на сборную конструкцию крепятся оптический привод и жесткий диск.



Лицевая панель PC-XB01 — одна большая решетка, обеспечивающая дополнительную циркуляцию воздуха.

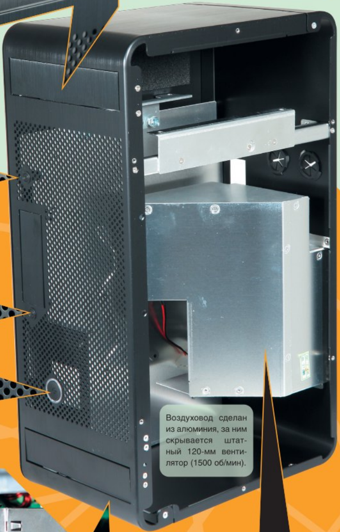


Как и корпус оригинальной приставки, PC-XB01 можно ставить либо вертикально, либо горизонтально. Чтобы кейс надежно держался на любой поверхности, в комплекте поставки есть прорезиненные ножки.

Крышки отсеков сделаны качественно, вот только держатся они благодаря магнитам и при толчках могут самопроизвольно открываться.

Инструкция написана на нескольких языках, включая английский и немецкий, но русского, увы, нет. Тем не менее пересадить консоль в новый дом несложно — каждый этап сборки проиллюстрирован фотографиями.

Стандартные элементы управления. Все кнопки передней панели работают четко, хотя и не сказать, что они идеально подогнаны к самим выключателям на плате. Клавиша включения подсвечивается диодом.



Воздуховод сделан из алюминия, за ним скрывается штатный 120-мм вентилятор (1500 об/мин).

USB-порты и разъемы для карт памяти слишком сильно утоплены вглубь. Пользоваться ими неудобно, да и смотрятся они не очень.

Достать PC-XB01 в России пока что нереально, но его можно заказать в каком-нибудь западном интернет-магазине (например, на ***www.amazon.com***). Перед этим решите для себя, пожалуй, самый важный вопрос — готовы ли вы лишиться гарантии на Xbox 360?

НА ГРАНИ МОБИЛЬНОСТИ

Тестирование игровых ноутбуков

Дмитрий Колганов

Еще года три назад мало кто рассматривал портативные компьютеры как полноценную замену обычному компьютеру. Игровые версии ноутбуков стоили заоблачных денег, весили никак не меньше 7 кг, да и матрицы на них стояли довольно медленные, смазывающие картинку в шутерах и аркадах. Сегодня ситуация совсем иная. Практически у всех крупных компаний есть целые линейки относительно недорогих игровых ноутбуков, на которых вполне можно побродить по джунглям **Crysis** или без тормозов разобраться с нечистью в **Devil May Cry 4**.

Впрочем, игровые ноутбуки все еще сильно отличаются от своих рядовых собратьев. Тут нет никаких ограничений: никто не гонится за мобильностью, малым весом (хотя за последние два года вес игровых ноутбуков снизился почти в два раза) или экономичным энергопотреблением. Стандартом считается 17-дюймовый дисплей, полноразмерная клавиатура и мощная начинка. Стоит ли говорить, что таскать постоянно с собой такого монстра весом 3-4 кг довольно сложно. Зато такой компьютер не займет много места на столе и его всегда можно взять на дачу.

Мы собрали в нашей железной лаборатории три самых навороченных игровых ноутбука от разных производителей, на протяжении месяца гоняли их в хвост и в гриву и теперь готовы поделиться с вами результатами забега.

ASUS G71V

Технические характеристики • **Чипсет:** Intel PM45 Express (FSB 1066 МГц, DDR2 800 МГц, DDR3 1066 МГц, PCIE x16) • **Процессор:** Intel Core 2 Extreme QX9300 (FSB1066 МГц, 2,53 ГГц, 12 Мб L2) • **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR 3 (1333 МГц) • **Видеокарта:** NVIDIA GeForce 9700M GT 512 Мб • **Жесткий диск:** 2x 500 Гб, 5400 об/мин • **Дисплей:** 17 дюймов, WUXGA, Glare • **Оптический привод:** DVD-RW • **Разъемы:** MIC-IN, Head-Out (S/PDIF), D-SUB, 4x USB 2.0, FireWire, RJ45, HDMI, eSATA, TV Antenna-IN • **Аккумулятор:** 5200 мАч • **Габариты:** 410x299x50 мм • **Вес:** 3,9 кг • **Цена:** 88 000 руб.

Внешне **ASUS G71V** больше всего напоминает спорткар — глянцевый пластик, «карбоновые» вставки, красная окантовка крышки. Плюс праздничная иллюминация: ярко подсвечен логотип, горизонтальная вставка на крышке, окантовка тачпада и отдельный экранчик, о котором чуть позже.

Больше всего в G71 нас удивило расположение разъемов. Чтобы не нарушать целостность дизайна, часть портов спрятана под откидывающимися крышками. С левой стороны находится пара USB, FireWire и вход для ТВ-антенны, с правой — еще два USB и аудиопорты. Что примечательно, аудиосистема предусматривает подключение многоканальной акустики, есть выход S/PDIF. Помимо этого, вдоль корпуса расположены кардридер, сетевые входы, D-SUB, HDMI, eSATA и слот расширения PCMCIA.

Клавиатура у ноутбука просто отличная — полноразмерная, с четко фиксированными кликами, расстояние между клавишами достаточное, чтобы не нажимать случайно две кнопки. Удобно и играть, и набирать тексты. Чтобы подчеркнуть геймерскую направленность, на клавишах WSAD нарисованы красные стрелки. Каких-то дополнительных медиакнопок у ноутбука нет, если не считать рычажок выключения Wi-Fi сбоку. Функции вроде громкости, яркости экрана, отключения тачпада и веб-камеры регулируются через клавишу Fn.

Отдельного упоминания заслуживает тачпад. Он глубоко утоплен в корпус, и палец не вылетает за его пределы даже при резких движениях. Несмотря на то что размер у него не слишком большой, для 17-дюймового экрана его хватает за глаза.

Прямо над клавиатурой расположен небольшой экран, на него можно выводить самую различную информацию: например, напоминалки о доставке писем, сообщения из ICQ или что-то еще — выходить из игры для этого совсем необязательно.

Внутренняя начинка у G71 просто отличная. Здесь стоит новый чипсет **Intel PM45**. Всеми процессами заправляет четырехъядерный **Intel Core 2 Extreme QX9300**. Работает он на частоте 2,5 ГГц и несет на борту 12 Мб кэш-памяти второго уровня. В помощь процессору установлено 4 Гб оперативной памяти DDR-3 с частотой 1333 МГц. К сожалению, из-за 32-битной версии Windows Vista Ultimate видны только 3 Гб. Жестких дисков два — каждый по 500 Гб. Также есть пишущий DVD. За количество кадров в играх в G71V отдувается мобильный **NVIDIA GeForce 9700M**. Он, правда, немного уступает полновесной версии GeForce 9600 GT: 48 шейдерных процессоров на частоте 1325 МГц, память на 1600 МГц объемом 512 Мб и 256-бит шина.

Особо хочется отметить дисплей. ASUS замахнулась на Full HD. Конечно, на 17 дюймах сложно прочувствовать всю прелесть фильма в разрешении 1920x1200, но на фоне своих конкурентов экран у G71V выглядит просто восхитительно.

Из приятных бонусов необходимо отметить веб-камеру на 2 Мп, которая хорошо себя зарекомендовала даже в условиях плохого освещения. Ну и напоследок поговорим об аудиосистеме. В G71V установлено сразу четыре динамика от **Altec Lansing** и один сабвуфер. Звучит все это настолько здорово, что можно обойтись вообще без внешних колонок: вы лишь чуть-чуть потеряете в объеме звучания.

MSI GX720

Технические характеристики ● **Чипсет:** Intel PM45 Express (FSB 1066 МГц, DDR2 800 МГц, DDR3 1066 МГц, PCIE x16) ● **Процессор:** Intel Core 2 P8600 (FSB1066 МГц, 2,4 ГГц, 3 Мб L2) ● **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR 2 (800 МГц) ● **Видеокарта:** NVIDIA GeForce 9600M GT 512 Мб ● **Жесткий диск:** 320 Гб, 5400 об/мин ● **Дисплей:** 17 дюймов, WXGA, Glare ● **Оптический привод:** DVD-RW ● **Разъемы:** MIC-IN, Head-Out (S/PDIF), D-SUB, 3x USB 2.0, FireWire, RJ45, HDMI, eSATA ● **Аккумулятор:** 5200 мАч ● **Габариты:** 395x278x35 мм ● **Вес:** 3,2 кг ● **Цена:** 50 000 руб.

Как будто назло своим конкурентам **MSI** сделали свой **GX720** нарочито строгим. Верхняя крышка и пространство под клавиатурой выполнены из текстурированного алюминия, а вдоль корпуса проходит красная окантовка. При этом, несмотря на очень серьезную начинку, MSI GX720 очень тонкий и легкий (обычно столько весят 15-дюймовые модели). Это один из немногих игровых ноутбуков, который можно без труда таскать с собой практически повсюду.

Набор разъемов ничем не уступает ASUS GX720, а выходов на акустику даже больше. Для того чтобы заполучить объемный звук, можно не искать колонки с S/PDIF: есть выходы на все восемь каналов. По периметру лэптопа расположены четыре колонки и сабвуфер. По качеству они даже превосходят акустику ASUS G71V — звучание очень чистое. Правда, разработчики пожертвовали громкостью, именно благодаря этому при выкрученной на полную катушку громкости из динамиков не лезут шумы.

Почти все управление, которое у ASUS G71V повешено на клавишу Fn, MSI вывела на отдельные кнопки. Поверх клавиатуры в ряд стоят сенсорные клавиши с голубой подсветкой: управление медиаприложениями, а также включение беспроводных модулей вроде Bluetooth и Wi-Fi. Тут даже есть отдельная программируемая клавиша, на которую можно назначить запуск любой программы. Но наибольший интерес представляют две кнопки, расположенные по центру. Помечены они как Eco и Turbo. Первая отвечает за переключения режима питания. При работе на улице можно уменьшить подсветку, отключить половину функций, снизить частоту процессора и таким образом заставить ноутбук проработать на час-полтора дольше обычного. Вторая кнопка, Turbo, работает только при подключении к сети. При ее нажатии GX720 переходит в разогнанный режим и показывает все, на что он способен.

Клавиатура нас откровенно расстроила. Вроде бы кнопки в меру жесткие, хорошо реагируют на нажатия, но разработчики зачем-то уменьшили часть клавиш с правой стороны. А ведь там расположены такие часто используемые символы, как точка и запятая. На фоне этого переставленные местами Ctrl и Fn кажутся мелочью. Понятно, что за пару дней к новой раскладке привыкаешь, но неприятный осадок все равно остается. В отличие от клавиатуры тачпад сделан очень качественно. Площади хватает на большой экран, да и утоплен в корпус он достаточно глубоко.

Внутренняя начинка у GX720 заметно уступает конкурентам. В основе лежит тот же чипсет, что и у ASUS G71V. Процессор же медленнее, **Intel Core 2 Duo P8600**. Работает он на частоте 2,4 ГГц, кэш-памяти второго уровня 3 Мб. Зато оперативки под завязку, MSI использовали все свободные слоты и поставили две планки DDR2 по 2 Гб каждая. В угоду мобильности пришлось пожертвовать жесткими дисками. Здесь стоит всего один винчестер на 320 Гб. Это, конечно, не 1 Тб, как у ASUS G71V, но, с другой стороны, никто не мешает устанавливать на внутренний диск только игры, а все остальное хранить на внешнем.

Видеокарта здесь среднего класса, **NVIDIA GeForce 9600M GT**: частота ядра 500 МГц, 32 унифицированных процессора на частоте 1250 МГц и 512 Мб видеопамяти, работающей на скорости 1600 МГц.

Работает система на удивление тихо. В офисном режиме она вообще не издает каких-либо звуков. Дело в том, что под каждым греющимся компонентом просверлено множество отверстий, так что лэптопу даже не надо запускать кулеры.

Матрица дисплея здесь слабее, чем у ASUS G71V, максимальное разрешение 1650x1050, но при этом качество картинки отличное. На мониторе одинаково удобно как читать тексты, так и смотреть фильмы, а высокая скорость отклика пикселей не размазывает движения в динамичных играх. Кому-то, конечно, может не понравиться глянцевое бликующее покрытие Glare. Но оно уже стало стандартом для ноутбуков, да и контрастность с таким покрытием куда выше.

Отдельно отметим комплект поставки. Помимо множества программ, MSI прилагает к ноутбуку крайне качественный рюкзак темно-красного цвета. Казалось бы мелочь, а приятно.

МАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ЛУЧШАЯ ПОКУПКА

Поколение номер пять

В 2003 году компания **Intel** приняла решение, что ноутбукам нужны собственные процессоры и чипсеты, чтобы гарантировать стабильную работу и низкое энергопотребление. Именно тогда и появилась платформа **Centrino**. За прошедшие пять лет она обновлялась три раза, сегодня пришло время пятого поколения, Centrino 2. Со времени выхода **Santa Rosa** прошел всего год, и каких-то кардинальных изменений в новых чипсетах **PM45/GM45 Express** никто особо не ждал. В общем, так оно и получилось. Несмотря на громкое название, перед нами лишь эволюция платформы годичной давности. Основные изменения — поддержка памяти DDR3 и новых процессоров, созданных по 45-нм технологии.

Также с появлением Centrino 2 появилась возможность устанавливать в ноутбуки четырехъядерные процессоры. Заодно уменьшилось энергопотребление, теперь компьютер «ест» не больше 25 Вт. Обновились и беспроводные технологии, теперь можно найти материнские платы со встроенным **WiMAX**. Различия между PM45 и GM45 — минимальны. В GM45 встроена видеокарта, причем это не исключает возможности установки дискретной графики. Следующего обновления платформы стоит ожидать примерно через год. Тогда уже вовсю будут продаваться **Intel Core i7**, и компании придется задуматься над обновлением ноутбуков.

intel Centrino® 2 inside™

Toshiba Qosmio X300

Технические характеристики ● **Чипсет:** Intel PM45 Express (FSB 1066 МГц, DDR2 800 МГц, DDR3 1066 МГц, PCIE x16) ● **Процессор:** Intel Core 2 Extreme QX9300 (FSB1066 МГц, 2,53 ГГц, 12 Мб L2) ● **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR 3 (1066 МГц) ● **Видеокарта:** NVIDIA GeForce 9800M GTX 1024 Мб ● **Жесткий диск:** 320 Гб, 5400 об/мин ● **Дисплей:** 17 дюймов, WUXGA, Glare ● **Оптический привод:** DVD-RW ● **Разъемы:** MIC-IN, Head-Out (S/PDIF), D-SUB, 3x USB 2.0, FireWire, RJ45, HDMI, eSATA ● **Аккумулятор:** 4000 мАч ● **Габариты:** 412x306x65 мм ● **Вес:** 4,3 кг ● **Цена:** 120 000 руб.

Toshiba Qosmio X300 — настоящий Гаргантюа мира ноутбуков. Огромных размеров «ящик» красного цвета, сделанный из дорогого пластика и полностью залакированный. Если MSI GX720 и ASUS G71V еще можно взять с собой в дорогу, то такого монстра не засунуть ни в один рюкзак. Хотя Toshiba и надеется, что кто-то будет возить с собой их детище, и даже поставляет в комплекте наплечную сумку размером с походный чемодан.

При открытии крышки первое, что бросается в глаза, динамики. MSI и ASUS замаскировали акустику, выведя ее на фронтальную панель и спрятав под решетками, Toshiba же расположила колонки по периметру корпуса, направила вверх и поставила гордую надпись производителя — **Harmonka-Kardon**. Несмотря на то что фирма славится акустикой топового класса, звук у Qosmio хромает. Проблема кроется в слишком высокой громкости. На максимальном уровне динамики не выдерживают и начинают хрипеть.

Следующим объектом для экспериментов Toshiba выбрала клавиатуру. Все кнопки глянцевые. Как относиться к этому, мы до сих пор не поняли. Печатать глянец не мешает, с механикой кнопок у Qosmio все в полном порядке, но вот ощущения от гладких клавиш необычные, нужно привыкать. В остальном все в порядке, все кнопки на своих местах и претензий к их размеру нет. Также как и у MSI GX720, дополнительные клавиши сенсорные и расположены поверх клавиатуры.

С тачпадом разработчики тоже перемудрили. В попытке сделать его оригинальным они позабыли про функциональность. Первая ошибка дизайнеров — странная шероховатая поверхность, от которой устают пальцы. Вторая — тачпад вровень с корпусом. Выглядит симпатично, а на практике выливается в постоянный вылет пальца за пределы рабочей зоны.

При таком внешнем виде внутренняя начинка не могла подкачать. Здесь все по первому разряду. Чипсет и процессор, как и у ASUS G71V, топовые: **Intel PM45** в связке с **Core 2 Extreme QX9300**. Две планки оперативной памяти DDR3 (1066 МГц) по 2 Гб каждая. Видеокарта также самая быстрая из мобильных, **NVIDIA GeForce 9800M GTX**. До полноразмерного аналога карточка не дотягивает совсем чуть-чуть. Частота процессора у нее 500 МГц, память объемом 1 Гб работает на 1600 МГц, а унифицированных процессоров здесь 112. В общем, если не считать заниженные частоты, это практически настольный вариант одноименной видеокарты.

Для хранения данных у ноутбука есть пара жестких дисков по 320 Гб каждый. Правда, итоговый объем составляет все те же 320 Гб, так винчестеры объединены в массив RAID 1. Пишущий DVD — в наличии.

При таких размерах ноутбука три USB-разъема — это явно мало.

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

PCMark05 1.2.0				
	CPU	Memory	HDD	Overall
ASUS G71V	7684	5161	**5923**	7636
MSI GX720	6132	5066	4906	6136
Toshiba Qosmio X300	**8622**	**5651**	5371	**7768**
3DMark06 1.1.0				
	SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
ASUS G71V	**2450**	**2140**	3696	**6084**
MSI GX720	1799	1833	2131	4656
Toshiba Qosmio X300	2047	1801	**3761**	5190

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

	Max + AF 16x		Max + AF 16x, AA 2x	
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7				
	1280x1024	1680x1050	1280x1024	1680x1050
ASUS G71V	**49**	34,6	**36,6**	25,4
MSI GX720	42,8	34,4	32,1	25,4
Toshiba Qosmio X300	43,6	**36,3**	32,3	**26,4**
Devil May Cry 4 (Scene 2)				
ASUS G71V	**40,7**	29,56	**36,68**	25,33
MSI GX720	33,65	26,6	30,37	24,81
Toshiba Qosmio X300	37,9	**34,51**	34,01	**27,36**
Crysis 1.2.1				
	Medium		Max + AF 16x	
ASUS G71V	**29,98**	**22,36**	**12,52**	8,95
MSI GX720	25,34	19,4	11,24	8,42
Toshiba Qosmio X300	27,78	21,31	12,24	**9,11**

Плюс здесь всего два аудиогнезда, одно для микрофона, другое для подключения акустики. Веб-камера оказалась слабее, чем у конкурентов, всего 1,3 Мп. Зато здесь есть дактилоскопический датчик, который позволяет запаролить компьютер отпечатком пальца.

Тестовый забег

Понятно, что для тестов таких монстров мы подобрали самые мощные игры и программы. В список вошли синтетика **PCMark05** и **3DMark06**. В качестве реальных приложений взяли игры **Call of Duty 4: Modern Warfare**, **Devil May Cry 4** и **Crysis**. Сразу отметим, что, несмотря на всю мощь ноутбуков, рассчитывать в играх на максимальные настройки не стоит. Поэтому забег проводился по облегченной программе. Так, мы отказались от DirectX 10 и практически не использовали сглаживание.

После прогона синтетических тестов, как и ожидалось, вперед вырвался Toshiba Qosmio X300. Второе место занял ASUS G71V, замкнул тройку MSI GX720. Странные вещи начали твориться после запуска игр. Qosmio X300 неожиданно отдал первое место ноутбуку от ASUS. Причем отстал он прилично, на 5 кадров в секунду. Интересно, что ни один ноутбук так и не смог справиться с родным разрешением экрана 1680x1050. Приемлемый результат в таком разрешении показал только Call of Duty 4 с отключенным антиалиазингом. А вот чтобы получить нормальную скорость в Crysis, пришлось отключить как сглаживание, так и анизотропную фильтрацию, да еще и снизить все настройки до среднего уровня. Зато после этого даже MSI GX720 выдал стабильные 25 кадров в секунду.

Сложный выбор

Интересный факт: после того, как мы поработали с игровыми ноутбуками, пересесть обратно на обычные компьютеры было сложно. Настолько привычной стала возможность взять ноутбук под мышку и пересесть с ним, к примеру, поближе к телевизору, чтобы во время забега по джунглям Crysis посмотреть вечерние новости. При этом мы не можем однозначно сказать, какой из ноутбуков нам понравился больше всего.

По дизайну лидирует Toshiba Qosmio X300. Но ценник в 120 000 руб. напугает любого ценителя красоты. Но и на это можно было бы закрыть глаза, если бы не мелкие недочеты вроде странного тачпада и нехватки портов. Плюс сюда же можно отнести странные проблемы с производительностью.

Более доступный ASUS G71V, который обойдется покупателю почти на 40 000 руб. дешевле, кажется куда более логичной покупкой. Отличный дисплей, продуманный дизайн каждого элемента, впечатляющая производительность. В принципе, этого должно хватить, чтобы назвать ASUS G71V лидером, если бы не серьезный конкурент в лице MSI GX720. Это самый дешевый ноутбук в нашем тесте, стоит он порядка 50 000 руб. Да, он заведомо слабее своих конкурентов, но при этом его можно без проблем носить с собой. Плюс отличный дизайн: ноутбук не стыдно достать на какой-нибудь серьезной презентации или деловой встрече. Да и из недостатков у него только клавиатура, к которой несложно привыкнуть. ■

Игра в движении

Фитнес-контроллеры для поддержания формы

Павел Шубский

Поколение MTV постепенно уходит в историю. На смену низкосортным телепередачам с эпатажными ведущими пришли игры. Они отодвинули на второй план активный отдых, занятия спортом и прогулки с друзьями. Вместо того чтобы поиграть в баскетбол с группой сверстников или подышать вечерним воздухом, бесчисленные поклонники **Metal Gear Solid**, **Need for Speed** и **World of Warcraft** просиживают долгие часы перед ЖК-экранами в мягких креслах. Эпидемия достигла небывалых размеров — заветные PlayStation и Xbox теперь покупают даже маленьким детям, стимулируя пассивный отдых и малоподвижность с самого раннего детства. И все бы ничего, да только неприязнь к спорту часто приводит к досадным последствиям вроде ожирения, проблем с суставами, искривления позвоночника и так далее по списку справочника самых распространенных болезней.

Фаст-фуд только способствует набору лишнего веса. Пара пачек чипсов в комбинации с двумя литрами колы во время прохождения очередной игры вряд ли увеличит диаметр бицепса, зато поспособствует росту живота. Родители поймут свои ошибки, когда ребенку стукнет 16-18 лет, но будет уже поздно.

Эпидемию виртуальных развлечений не остановить, ежегодно армия фанатов игр становится все больше. Спасибо мощным рекламным кампаниям производителей и золотым правилам подростковой поп-культуры (если у тебя нет PlayStation или хотя бы PSP — ты никто). В России проблема ощущается не так остро. **Microsoft**, **Sony** и **Nintendo** еще не успели развернуться у нас в полную силу. Другое дело — США, где повальное увлечение играми и нездоровой пищей достигло критической точки. Неудивительно, что именно там стали активно искать решение для столь серьезной проблемы.

Надо сказать, что найти это самое решение — задача не из легких. Вот представьте, к примеру, ситуацию: во время напряженной виртуальной перестрелки в комнату заходят родители и предлагают сделать пару-тройку кругов вокруг дома. Абсурд, нонсенс — это же придется отрывать пятую точку от теплого стула и напрягать организм! В общем, метод ни разу не действенный. Нужно придумать способ мотивации юных созданий на занятия спортом.

Выход напрашивается сам собой — надо совместить развлечение с тренировкой, превратив последнюю в интересный и увлекательный процесс. Один компонент на пути к успеху есть изначально. Это приставка или компьютер, которые выступят в роли основной платформы. Осталось придумать контроллер, заставляющий человека прилагать физические усилия во время игры. При этом на экране должно происходить что-то динамичное, затягивающее, чтобы импровизированная тренировка не закончилась через 10 минут после начала.

Первые попытки популяризации спорта среди любителей малоподвижного образа жизни предпринимались еще в начале 80-х годов. Однако официальным названием новая игровая концепция обзавелась сравнительно недавно. Журналисты придумали и растиражировали слова **exergaming** (exercise — упражнение, gaming — играть) и **exertainment** (entertainment — развлечение), очень точно передающие смысл.

У истоков

Первые спортивно-игровые устройства выпустила компания **Autodesk** (да-да, те самые разработчики **AutoCAD** и других профессиональных приложений), в самом начале 80-х годов были представлены: симулятор велосипедиста **HighCycle** и пинг-понг **Virtual Racquetball**. В HighCycle пользователь контролировал движение велосипеда в виртуальном пространстве. При определенном старании байк мог отрываться от земли и продолжать перемещение уже в воздухе. Virtual Racquetball отслеживал положение настоящей ракетки в руках игрока, перенося в игру сделанные в реальном мире удары. Желающие могли сразиться друг с другом при помощи телефонного соединения.

Следующую попытку предприняла легендарная компания **Atari**. В 1982 году она анонсировала интерактивный велотренажер **Puffer**. Устройство можно было подключить к компьютерам **Atari 400**, **800** и

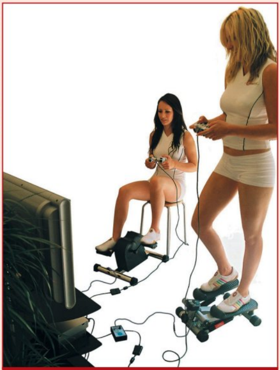
Установить подобный аппарат в квартире вряд ли получится. Именно поэтому создатели Dance Dance Revolution представили отдельную версию для консолей и ПК.

5200. В комплекте шла соответствующая игра, где скорость велосипедиста на экране зависела от скорости вращения педалей в реальном мире. За повороты отвечал встроенный в руль джойстик. К сожалению, преждевременное банкротство Atari помешало выходу и распространению устройства.

Уже позже, в 1986 году, в дело вступила компания Nintendo со своей приставкой **Nintendo Entertainment System** (NES). На рынке появился игровой контроллер **Power Pad** — странный квадратный коврик из мягкого материала с датчиками давления внутри и 12 кругами-кнопками на поверхности. Предлагалось одиннадцать типов развлечений: от танцевальной аэробики до олимпийских игр. Во время игры участники подвергались испытаниям на координацию движений, ловкость, память и многим другим. Разработчики представили Power Pad на рынках Европы, Северной Америки, Японии... Но популярность устройства угасла после выхода **Super Nintendo Entertainment System** (SNES). По последним данным, **Namco Bandai Games**, оригинальные разработчики Power Pad, собираются выпустить современную модификацию устройства для приставки **Wii**.

Примерно в то же время независимые девелоперы представили exergaming-девайс **CompuTrainer**. Это был контроллер в виде полноценного велотренажера, за отрисовку виртуального пространства отвечала все та же NES. Во время езды специальные датчики замеряли прикладываемую силу и темп. Интересно, что устройство благополучно дожило до наших дней. Сейчас CompuTrainer работает под управлением Windows, плоские 8-битные миры NES заменила продвинутая трехмерная анимация, а число замеряемых параметров сильно возросло. В целом причислить контроллер к описанной в начале статьи концепции exertainment можно лишь с натяжкой. Напичканный электроникой велотренажер не в состоянии надолго привлечь внимание. Здесь нужно что-то более креативное.

Рынок exergaming-девайсов на время затих, многочисленные производители занялись другими делами, оставив перспективную концепцию вне поля зрения. Так продолжалось вплоть до 1998 года, когда случилась...



Gamersize — играешь и тренируешься.

Взрослый подход

Как вы, наверно, заметили, термин exertainment применим не только к детским развлечениям. Так, в начале 90-х различные компании попытались совместить компьютер с тренажерным залом. В одном случае это означало доступ в интернет при выполнении упражнений, в другом — обеспечивалась обратная связь с тренирующимся человеком, отслеживалось его состояние. Эти гибридные устройства оснащали ЖК- и ЭЛТ-мониторами, разнообразными датчиками веса и движения.

Одним из самых выдающихся тренажеров того времени стал велоконтроллер **VR Bike** от компании **CyberGear**. Помимо классических заездов по виртуальным мирам, он позволял соревноваться с другими людьми. Теоретически это должно было мотивировать на победу и, как следствие, приложение больших усилий.

Затея владельцев тренажерных залов с треском провалилась. Во-первых, игровые системы стоили намного дороже обычных тренажеров. Второй проблемой стала сложность обслуживания. Стоило устройству сломаться, как о нем сразу же забывали и оставляли пылиться без дела. Самая главная загвоздка заключалась в том, что посетители тренажерных залов боялись выглядеть глупо во время осваивания exertainment-систем. Согласитесь, крутить педали на обычном велотренажере куда проще, чем справиться с настройкой соответствующего цифрового оборудования.

Танцевальная революция

Вышедшая в 1998 году танцевальная игра **Dance Dance Revolution** (DDR) от японской компании **Konami** быстро набрала популярность и стала настоящим культом среди подростков по всему миру. Классическая аркадная DDR-система включала: два дисплея, акустику и платформу для танцев с яркой неоновой подсветкой, размеченную стрелками. Как и во всем гениальном, смысл здесь был предельно прост. Два игрока становились на платформу и начинали ногами нажимать на встроенные в нее кнопки-стрелки в такт задорной музыке. Зрелищность импровизированного танца зависела от выбранного уровня сложности.

Первые DDR-системы устанавливали в японских залах игровых автоматов. Аркада успешно собирала публику, заставляла новоявленных танцоров двигаться и веселить зрителей. Популярность аркадных машин привела разработчиков к мысли о выпуске модификаций для игровых приставок и персональных компьютеров. В конечном итоге Dance Dance Revolution появилась на всех платформах, официальная серия претерпела многочисленные изменения, а сторонние разработчики представили десятки ее клонов. DDR сейчас — это развитая субкультура с продвинутыми танцевальными техниками, соревнованиями и кланами.

Игра получила распространение в средних школах по всему миру. В отличие от взрослых, дети намного проще воспринимают любые новшества. Особенно если они связаны с отказом от выполнения привычных физических упражнений: бега, прыжков, подтягиваний и так далее. Первыми опробовать DDR в физкультурных залах решили жители США. Светлая мысль посетила профессора Линду Карсон, когда она увидела, как дети в супермаркете готовы платить деньги за то, чтобы просто потанцевать. Эксперимент удался на все 100%, а игра смогла привлечь даже самых неприспособленных к физической нагрузке.

Необычная американская тенденция перекинулась и на другие страны, вовлекая все большее и большее количество подростков в танцевальную революцию. В 2008 году серия Dance Dance Revolution отметила 10-летний юбилей.

Интерактивная мода

В 2003 году на выставке **Consumer Electronics Show** Билл Гейтс представил миру очередной интерактивный велосипед от сторонних разработчиков — **Exertris**. В основу нового тренажера легка компьютерная система под управлением Windows XP (не зря же устройство представлял Билл Гейтс) с набором из четырех специально разработанных игр. К счастью, на этот раз

обошлось без банальных виртуальных трасс. Все четыре игры требовали, чтобы пользователь крутил педали не просто так, а для достижения какой-нибудь цели. Сложить тетрис, выиграть в карты, победить врагов в незатейливой космической стрелялке — то есть намного веселее, чем просто ехать через виртуальный лес. Правда, шумиха вокруг Exertris так ни к чему и не привела. В 2004 году компания-производитель из-за ряда финансовых проблем прекратила свое существование.

В 2005 году на exergaming-арену попыталась выйти Sony. Японский гигант объединил усилия с **Nike** и представил **EyeToy: Kinetic**. Движения игрока распознавались при помощи веб-камеры **EyeToy**, а программное обеспечение содержало 12-недельный курс упражнений на скорость, реакцию, физическую силу, дыхание. Если игрок пропускал несколько дней тренировок, ему предлагалось начать все заново.

Подход был весьма оригинальным, но общественность его не оценила, отдав предпочтение стандартным играм. Попытки раскрутить концепцию EyeToy: Kinetic предпринимали многие разработчики. Однако успешнее других оказалась компания Nintendo — в 2006 году на игровую арену вышла приставка Wii, в которую с самого начала были заложены продвинутые exergaming-функции.

Nintendo Wii открыла совершенно новую, не обжитую ранее нишу цифровых развлечений. Несмотря на слабую с точки зрения железа начинку, приставка привлекла даже тех, кто никогда не интересовался консольным миром. С момента релиза прошло порядка двух лет, но ажиотаж вокруг Wii продолжается. В чем же секрет?

Главная особенность приставки — беспроводные джойстики-гироскопы, которые в реальном времени передают на консоль данные о своем положении в пространстве. В комплекте с Wii поставляется набор интерактивных спортивных игр: теннис, бейсбол, боулинг, гольф и бокс. Включили консоль, взяли контроллер в руки и машете им в свое удовольствие. В то же время все ваши движения повторяет виртуальный персонаж на экране. С помощью Wii можно устраивать турниры 1х1 и 2х2, привлекая веселую компанию друзей.

Весной 2008 года компания Nintendo представила exergaming-комплект **Wii Fit**, состоящий из одноименной игры и доски **Balance Board**. Вначале Wii Fit вычисляет фитнес-индекс игрока на основе его веса и роста (главное не обижаться, если программа назовет вас «толстым»). Затем предлагает на выбор занятия йогой, ходьбу, тренировку координации и другие способы улучшить состояние тела и духа (включая классические отжимания).

Стоит ли говорить, что Wii Fit побил рекорды продаж сразу же после релиза? Дефицит на этот игровой комплект наблюдается даже сейчас, хотя Nintendo неустанно отгружает все новые и новые партии.

Игра EyeToy: Kinetic Combat позволяет сражаться с виртуальными врагами. Ну разве не об этом вы мечтали в детстве?

На фоне Nintendo Wii все попытки других производителей выглядят уже не так убедительно. К примеру, еще в 2006 году на exertainment-рынке появилось устройство **Gamersize** — тренажер для ног. Он подключался к приставке или компьютеру и работал в паре с любой игрой. Подвох в том, что девайс никак не влиял на игровой процесс — просто, если игрок переставал тренироваться, останавливалась и игра. Видимо, разработчики не знали, что эффективность любых тренировок сильно зависит от концентрации. Вращение педалей во время сумасшедшей перестрелки не позволяет сконцентрироваться ни на упражнении, ни на схватке.

■ ■ ■

Казалось бы, с выходом Wii найден идеальный способ для проведения интерактивных тренировок. Взял в руки джойстик — и за дело! К сожалению, не все так просто, как того хотелось бы. Популярные устройства на рынке exertainment заняли свое место только для того, чтобы отвлечь взрослых и молодых любителей игр от мягких кресел, чипсов и колы. Тем не менее реальный спорт с его выбросами адреналина, реками пота и болящими на следующий день мышцами не заменит ничто. Ученые уже наглядно доказали, что нагрузки во время exergaming все же недостаточны, чтобы получить идеальный торс или серьезно похудеть, но по крайней мере не заработать себе геморрой, туннельный синдром и сколиоз они очень даже помогут. ■

Коллективная игра в теннис с друзьями приносит массу удовольствия. Вместо ракеток — джойстики, вместо теннисного корта — приставка Nintendo Wii.

Спортивно-игровая концепция Wii Fit привлекает всех от мала до велика.

DEPO Computers рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

С новым Русским!

DEPO computers

DEPO VIP – первый российский ноутбук мирового уровня

Ноутбук DEPO VIP P9710 на базе процессорной технологии Intel® Centrino® 2 – для тех, кто хочет управлять мощью технологий. Высокопроизводительный процессор, максимум средств современной связи и синхронизации, мощная видеокарта делают этот ноутбук по-настоящему эксклюзивным компьютером для тех, кто серьезно занимается проектированием, увлекается 3D-дизайном и привык получать удовольствие от самых современных игр. Большой экран с поддержкой формата изображения высокой четкости (Full HD) и практически безграничные возможности позволяют сравнить этот ноутбук с производительными настольными системами профессиональных пользователей.

DEPO VIP P9710

- **Подлинная ОС Windows Vista® Home Premium**
- Процессор Intel® Core™ 2 Duo T9400
- Размер экрана 17" WUXGA
- Оперативная память 4096 Мб
- Видеокарта NVIDIA 9800GT 512 Мб
- Жесткий диск 320 Гб
- Мультиформатный DVD-привод
- Устройство для карт памяти
- Беспроводной интерфейс Wi-Fi, Bluetooth
- Веб-камера

Мы их сделали!

Компания DEPO Computers, тел. (495) 969-22-22, www.depo.ru

Реклама. Товар сертифицирован.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Николай Жогов, Дмитрий Колганов, Иван Нечесов

WD My Book Mirror Edition 2 Tb

Компания **Western Digital** выпустила новый внешний накопитель из серии **My Book**. «Книжный томик» увеличился в размерах — он теперь вмещает пару 3,5-дюймовых жестких дисков — и обзавелся поддержкой RAID уровней 0 и 1.

Новинка оснащена двумя терабайтными винчестерами **WD GreenPower**, однако пользователю изначально доступен лишь один терабайт дискового пространства. Дело в том, что у хранилища по умолчанию включен режим RAID 1, благодаря которому данные на одном из винчестеров полностью дублируются на другом. Так что в случае выхода из строя какого-либо из накопителей информация не будет потеряна — она останется жить на втором диске. Тот, кто хочет получить полный объем, может легко переключиться на режим RAID 0.

К компьютеру «книжка» подключается через USB-разъем, питается от электросети через специальный адаптер. Встроенные диски греются слабо, поэтому активное охлаждение в My Book отсутствует, в результате хранилище работает практически бесшумно. Заменить какой-либо из установленных винчестеров — дело пяти минут, для этого даже не нужна отвертка. В комплекте с устройством идет специальное ПО для автоматического резервного копирования данных.

Технические характеристики ● **Емкость:** 2 Тб (1 Тб в режиме RAID 1) ● **Поддерживаемые уровни RAID:** 0, 1 ● **Поддерживаемые ОС:** Windows 2000/XP/Vista, Mac OS X 10.4.11 и выше ● **Питание:** через сетевой адаптер (100-240 В) ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Габариты:** 166x154x98 ● **Вес:** 2,63 кг

Что?	Внешний RAID-массив
Почему?	Объемный, надежный и тихий
Сколько?	***11 000 руб.***
Где?	***www.wdc.com/ru***

Defender S Locarno 705 Nano

Для очень многих людей ноутбук стал постоянным спутником жизни. Единственная проблема (особенно когда поиграть захотелось) — тачпад. Тут хочешь не хочешь, а придется еще и мышку с собой таскать. Оптимальный вариант: выбрать маленького и беспроводного грызуна — например, **Defender S Locarno 705 Nano**.

Мышка эта меньше и значительно легче своих настольных собратьев. Выглядит неплохо: черный пластик, пара серебристых кнопок, округлые линии корпуса. Когда берешь Locarno 705 Nano в руку, то чувствуешь — сделано на совесть. А главное, создатели постарались сделать мышь максимально эргономичной. В отличие от большинства других ноутбучных мышей здесь даже колесико умеет отклоняться вправо и влево, что особенно актуально при работе с небольшим дисплеем.

Беспроводной приемник в полной мере оправдывает слово «мобильный». Обычно такие устройства делают в виде полноразмерных флэшек, что неудобно: они не только портят внешний вид ноутбука, но еще и регулярно ломаются (задел рукой — и прощай, дорогое устройство). У Locarno 705 Nano длина приемника всего 7 мм, его можно вообще никогда из ноутбука не вытаскивать.

Разработчики обещают, что от стандартной пальчиковой батарейки Locarno 705 Nano будет работать около полугода. К сожалению, столько времени на тестирование у нас не было, но за тот месяц, что мышь провела в стенах редакции, менять элемент питания не пришлось.

Технические характеристики ● **Цвет:** черный ● **Тип сенсора:** оптический с лазерной подсветкой ● **Протокол беспроводной связи:** радио ● **Количество кнопок:** 6 ● **Разрешение:** 800, 1600 cpi ● **Радиус действия:** 8 м ● **Питание:** батарейка AA

Что?	Мышь
Почему?	Легкая и удобная, с миниатюрным приемником сигнала
Сколько?	***700 руб.***
Где?	***www.defender.ru***

PowerColor Radeon HD 4830

AMD решила заполнить ценовую нишу видеокарт от $100 до $150. Для этого ей не пришлось разрабатывать плату на основе нового чипа. Инженеры компании взяли проверенный временем **Radeon HD 4850**, заблокировали чипу **RV770** часть потоковых процессоров, уменьшив их число с 800 до 640, понизили рабочие частоты и получили на выходе новинку в лице **Radeon HD 4830**.

Новая видеокарта позиционируется как конкурент для **NVIDIA GeForce 9800 GT** — платы обладают сопоставимой ценой и производительностью. Если сравнивать творение AMD со старшей сестрой HD 4850, то разница по скорости составляет в среднем 15-20%.

Версия Radeon HD 4830 от **PowerColor** получила новую систему охлаждения. Шумная и малоэффективная турбина уступила место кулеру с радиальным расположением ребер. Память и подсистема питания оснащены собственными радиаторами. На задней панели новинки распаян выход HDMI — в оригинале этот разъем доступен через переходник с DVI. Повышать рабочие частоты ядра или памяти в PowerColor не отважились. Однако никто не мешает сделать это вручную.

Radeon HD 4830, возможно, не станет хитом продаж, но обещает быть весьма успешной видеокартой.

Технические характеристики ● **Графический чип:** RV770 ● **Количество транзисторов:** 514 млн ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Частота ядра:** 575 МГц ● **Количество потоковых процессоров:** 640 ● **Тип и объем памяти:** GDDR3 512 Мб ● **Частота памяти:** 1800 МГц ● **Шины данных:** 256-битная ● **Интерфейс:** PCIe x16 2.0 ● **Разъемы:** DVI (Dual Link), TV-out, HDMI

Что?	Видеокарта
Почему?	Интересное решение в доступном ценовом сегменте
Сколько?	***3900 руб.***
Где?	***www.powercolor.com/ru***

Epson Perfection V300 Photo

V300 Photo — новый сканер от компании **Epson**. Главным образом он предназначен для работы с фотографиями, а не с документами. В пользу этого говорит разрешение устройства в 4800 dpi и возможность оперировать с 48-битным цветом. Высокое качество сканирования, безусловно, пригодится при переносе бумажных снимков в электронный вид. Профессиональных фотографов, предпочитающих пленку, обрадует то, что V300 Photo умеет общаться с прозрачными 35-мм негативами. Крышка сканера сделана таким образом, что можно без труда оцифровывать толстые книги.

Сканер очень проворный: мало того что он шустро прогревается (благодаря технологии ReadyScan), так еще и очень быстро обрабатывает изображение. В комплект поставки входит графический редактор **Easy Photo Fix**. С его помощью несложно облагородить сделанные сканы, например откорректировать цвета. Также владельцам V300 Photo доступна утилита **ABBYY FineReader** для распознавания отсканированных текстов.

Технические характеристики ● **Максимальное разрешение:** 4800 dpi ● **Максимальная глубина цвета:** 48 бит ● **Размер документов:** 216x297 мм (A4), 35-мм фотопленка ● **Интерфейс:** USB 2.0 ● **Размеры:** 430x280x67 мм ● **Все:** 2,8 кг

Что?	Сканер
Почему?	Отличная функциональность за приемлемые деньги
Сколько?	***2800 руб.***
Где?	***www.epson.ru***

Thermaltake V14 Pro

Thermaltake V14 Pro — обновленная версия кулера **V1**, снискавшего в свое время популярность среди любителей моддинга. Увеличены размеры радиатора и вентилятора, а также количество тепловых трубок. На выходе получилось еще более производительное решение.

Образно говоря, V14 Pro — этакий сэндвич из двух радиаторов-вееров, внутри которого скрывается массивный 140-мм вентилятор. Тепло от основания отводится при помощи шести тепловых трубок. Все элементы радиатора выполнены из меди. В результате имеем отличную эффективность, но и вес немалый — 840 граммов. Крепления идентичны тем, что применяются в боксовых кулерах: для процессоров **Intel** предусмотрены защелки, для «камней» **AMD** — прижимная клипса.

На максимальных оборотах кулер голосит очень громко, однако это не проблема, ведь оптимальную скорость вращения вентилятора можно легко подобрать при помощи специального регулятора. Собственно, максимум тут и не нужен: Thermaltake V14 Pro и на средних оборотах отлично справляется со своей задачей. Чуть не забыли, обладателей корпусов с прозрачными стенками обязательно порадует синяя подсветка.

Технические характеристики ● **Совместимость:** Intel Socket LGA775, AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+ ● **Материал радиатора:** медь ● **Количество тепловых трубок:** 6 ● **Вентилятор:** 140 мм (1000-1600 об/мин) с синей подсветкой ● **Уровень шума:** 16-24 дБ **Размеры:** 171x100x161 мм ● **Вес:** 840 г

Что?	Кулер для центрального процессора
Почему?	Отличное охлаждение и стильный дизайн
Сколько?	*1500 руб.*
Где?	*www.thermaltake.com*

Transcend JetFlash V20 64 GB

Объем флэшек непрерывно растет. Несколько лет назад накопитель на 1 Гб был пределом мечтаний. Сейчас он стоит копейки и никому толком не нужен. И немудрено, ведь на рынке начали массово появляться модели, вмещающие до 64 Гб информации (128 Гб пока редкость, и стоят такие устройства неоправданно дорого). Вот, скажем, **JetFlash V20 64 GB** от компании **Transcend**.

Новинка выполнена в том же стиле, что и остальные представители серии JetFlash: белый корпус со сглаженными углами и полупрозрачной бирюзовой вставкой. Размеры флэшки немного увеличились в сравнении с менее вместительными собратьями. Защиты от воды и падений у JetFlash V20, увы, нет — устройство требует бережного обращения.

К флэшке прилагается бесплатная программа **Transcend JetFlash elite**, которая может не только шифровать данные, но также поможет в синхронизации почтовых клиентов и сделает в заданное время резервную копию.

Напоследок скажем, что на JetFlash V20 64 GB предоставляется пожизненная гарантия производителя.

Технические характеристики ● **Объем:** 64 Гб ● **Цветовое исполнение:** белый + бирюзовый ● **Скорость чтения:** 25 Мб/с ● **Скорость записи:** 12 Мб/с ● **Габариты:** 88x33x15 мм ● **Вес:** 24 г

Что?	Флэш-накопитель
Почему?	64 гигабайта, умещающиеся на брелке для ключей
Сколько?	*5700 руб.*
Где?	*www.transcendusa.com*

Floston V6

V6 — кулер от тайваньской фирмы **Floston** — неспроста получил такое название. Буква V в данном случае символизирует форму радиатора, а цифра 6 — количество используемых тепловых трубок. Да и аналогию со спортивным V-образным движком никто не отменял.

В основе V6 — столь любимая производителями башенная конструкция. Только вот башен здесь две, и расположены они не вертикально, а горизонтально. Радиатор разделен на два сегмента, каждый из которых состоит из трех тепловых трубок с 38 алюминиевыми пластинами на них. Вентилятора нет — новинка рассчитана на работу в пассивном режиме. Понятно, что шума V6 не издает вовсе, но и эффективность у него, мягко говоря, не зашкаливает. В хорошо проветриваемом корпусе кулер справится с охлаждением практически любого процессора, а вот с разгоном баловаться не стоит.

Главный минус новинки — некоторые проблемы с совместимостью. Виной тому сильно выпирающие тепловые трубки: на многих материнских платах они упираются в радиатор северного моста. Если же развернуть кулер на 180 градусов, то установке может помешать блок питания. Floston немного напортачили с системой креплений. Кулер совместим со всеми современными процессорными разъемами, но сама установка отнимает немало времени и сил.

Технические характеристики ● **Совместимость:** Intel Socket LGA775, AMD Socket 754/939/940/AM2/AM2+ ● **Материал радиатора:** алюминий, медь ● **Количество тепловых трубок:** 6 ● **Уровень шума:** 0 дБ ● **Размеры:** 205x119x131 мм ● **Вес:** 831 г

Что?	Кулер для центрального процессора
Почему?	Абсолютно бесшумен
Сколько?	*2000 руб.*
Где?	*ru.floston.com.tw*

Antec Micro Fusion Remote 350

Необычный корпус представила компания **Antec**. Новенький **Micro Fusion Remote 350** предназначен для мультимедийного компьютера. Этот кейс, замаскировавшись под DVD-проигрыватель, будет эффектно смотреться на стойке домашнего кинотеатра. Габариты смехотворные — 120x390x410 мм. Этого едва хватает, чтобы уместить внутри материнку формфактора mATX, жесткий диск, оптический привод и четыре низкопрофильных платы расширения. Видеокарта влезет далеко не каждая, про мощные кулеры можно сразу забыть. Встроенному блоку питания на 350 Вт также будет сложно найти замену — ширина корпуса накладывает серьезные ограничения. Все это закономерно: начинка Micro Fusion Remote 350 должна обеспечивать комфортный просмотр видео, а не тянуть **Crysis Warhead** на максимальных настройках.

К Micro Fusion Remote 350 прилагается пульт ДУ (ИК-приемник встроен в сам корпус). Вся необходимая информация отображается на миниатюрном ЖК-дисплее, расположенном на передней панели кейса. Настроить работу пульта и экрана можно при помощи специальной утилиты **iMEDIAN HD**.

Технические характеристики ● **Цветовое исполнение:** серебристо-черный ● **Формфактор материнской платы:** mATX ● **Внешние отсеки:** 1x5,25 дюйма ● **Внутренние отсеки:** 1x3,5 дюйма ● **Разъемы на передней панели:** 2xUSB 2.0, eSATA, микрофон, наушники ● **Система охлаждения:** три 80-мм вентилятора ● **Мощность блока питания:** 350 Вт ● **Размеры:** 120x390x410 мм ● **Вес:** 5 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Изящное облачение для мультимедийного центра
Сколько?	***7000 руб.***
Где?	***www.antec-russia.ru***

Defender Forsage

Руль **Defender Forsage** — это сочетание стильного внешнего вида и весьма качественного исполнения. По центру рулевого колеса, раскрашенного в черный и серый цвета, поблескивает глянцевая пластина с логотипом компании. Ее обрамляют девять кнопок-жемчужин, расположенных полукругом. Еще по четыре кнопки ложатся под большие пальцы, слева располагается переключатель видов. Покрытие баранки прорезиненное, чтобы руки не соскальзывали после пары часов, проведенных за виртуальным кокпитом. КПП, как и у всех рулей, располагается справа и представляет собой рычаг с двумя кнопками. Пара подрулевых лепестков предназначена для игроков, которые не хотят подключать педали: они дублируют функции тормоза и газа.

Закрепить руль можно двумя способами: просто поставить на присоски или прикрутить к столу при помощи струбцины. С учетом мощных эффектов обратной отдачи рекомендуем второй способ. При заносах или столкновениях виртуальной машины Forsage так сильно сопротивляется вращению баранки, что руль, закрепленный на присосках, легко сорвать со стола.

Педали две — широкий тормоз, узкий и высокий газ. Блок держится намертво: вдавив газ до отказа, можно не беспокоиться, что вся конструкция вдруг уедет вперед.

Технические характеристики ● **Цвет:** серый, черный ● **Угол поворота рулевого колеса:** 180 градусов ● **Количество кнопок:** 12 + 8-позиционный переключатель видов + 2 подрулевых лепестка ● **Количество педалей:** 2 ● **Обратная отдача:** есть ● **Крепления:** присоски, струбцина ● **Вес:** 4 кг

Что?	Игровой руль
Почему?	Полный набор функций плюс стильный внешний вид
Сколько?	***1150 руб.***
Где?	***www.defender.ru***

Цифровая жизнь

Роман Горошкин, Дмитрий Колганов

Samsung I7110

Samsung все чаще используют в своих телефонах и смартфонах не обычный механический тачпад, а восьмипозиционный оптический. Чуть-чуть страдает точность позиционирования, зато скорость возрастает раза в два: не нужно постоянно кликать кнопку, достаточно лишь водить пальцем в нужном направлении.

Впрочем, у **I7110** есть и другие изюминки. Например, дисплей, выполненный по фирменной технологии **AMOLED**, вместо обычной ламповой подсветки здесь используется светодиодная. В результате экран более контрастный, а изображение хорошо видно даже в солнечную погоду. Отметим также громкую акустическую систему аппарата, что в комплекте с ярким большим экраном и поддержкой видео формата DivX превращает смартфон в карманный кинотеатр.

Samsung I7110 позволяет выходить в интернет как по протоколу GPRS, так по Wi-Fi. Причем предустановленный браузер — не кто иной, как «яблочный» **Safari**.

Технические характеристики
Программная платформа: Symbian OS V9.3 3rd Edition FP2
Связь: HSDPA 900/2100, EDGE/GPRS 850/900/1800/1900
Дисплей: 2,6-дюймовый AMOLED (320x240)
Встроенная память: 2 Мб
Камера: 5 Мп со светодиодной вспышкой и автофокусом
Форматы файлов: DivX, H.263, H.264, WMV, MP4, RV, MP3, AAC, AAC+, eAAC+, WMA, RealAudio
Интерфейсы: Wi-Fi, Bluetooth, USB 2.0
Флэш-карты: microSD (до 16 Гб)
Аккумулятор: 1200 мАч
Дополнительно: FM-приемник, GPS-навигация, оптический контроллер, акселерометр, FM-трансмиттер
Габариты: 118x52x12,9 мм

Что?	Смартфон
Почему?	Отлично реализованные базовые функции, плюс — кинотеатр в кармане.
Сколько?	***10 000 руб.***
Где?	***www.samsung.ru***

Cowon O2

В последнее время рынок буквально завален плеерами самого различного толка. Какие-то проигрывают только музыку, другие умеют более-менее сносно показывать видео. Еще есть отдельный класс устройств — настоящие портативные кинотеатры. Как раз к последним относится новый **Cowon O2**.

Дизайнерскими изысками компания никогда не славилась, внешний вид плеера стандартен: белый прямоугольник, минимум органов управления и огромный 4,3-дюймовый дисплей. Цена на плеер зависит от объема встроенной памяти: от 8 до 32 Гб.

Навигация по меню — сенсорная, причем водить по экрану надо пальцами (на манер **iPod touch**). O2 поддерживает огромное количество форматов, начиная с AVI и заканчивая MPEG-1. Несмотря на то что разрешение экрана 480x272 пикселей, встроенный процессор легко справляется с фильмами в формате 720p, что пригодится при подключении к телевизору.

Как и у многих моделей от Cowon, у O2 отличная музыкальная составляющая. Любители чистого звука могут загружать файлы формата WAV или FLAC, устройство содержит огромное количество настроек. По сравнению с ним эквалайзеры других плееров кажутся детскими игрушками. Дополнительные функции представлены диктофоном, блокнотом, калькулятором и читалкой текстов.

Технические характеристики
Дисплей: TFT, 480x272 пикселей, 4,3 дюйма
Встроенная память: 8, 16, 32 Гб NAND Flash
Поддерживаемые карты памяти: SDHC
Интерфейс подключения к ПК: USB 2.0
Поддерживаемые форматы: AVI, WMV, ASF, MP4, MATROSKA(MKV), OGM, MPG/MPEG, DAT, MTV, DivX 3.11/4/5/6, XviD, MPEG-4 SP/ASP, WMV 9/8/7, H.264, M-JPEG, MPEG-1, MPEG-1 Layer 1/2/3, WMA, AC3, OGG Vorbis, AAC, FLAC, BSAC, True Audio, WavPack, G.726, PCM, PDF, DOC, PPT, XLS, HWP, GUL, HTML, JPG, GIF, PNG, TIF, BMP, RAW
Аудиовыход: 3,5 мм
ТВ-выход: NTSC/PAL
Частотный диапазон: 20-20000 Гц
Мощность на канал: 32 мВт
Соотношение сигнал/шум: 96 дБ
Размеры: 119,5x73,4x18 мм
Вес: 205 г

Что?	Медиаплеер
Почему?	Поддержка множества форматов, большой экран и потрясающее звучание.
Сколько?	***от 5500 руб.***
Где?	***www.cowonrussia.ru***

Sony Rolly (SEP-30BT)

Каких только MP3-плееров не выходило за все время существования этого класса устройств. Были вибрирующие и со светомузыкой, со встроенным синтезатором речи и с интегрированной подставкой для чашек. Но вот танцующих мы пока не наблюдали. Собственно, **Sony Rolly** и плеером-то можно назвать с большой натяжкой, скорее это музыкальный робот.

Устройство состоит из колесиков, ушек и светящихся колец, способных демонстрировать до семисот различных цветов. Все это великолепие перекатывается по любой твердой поверхности, машет ушками, а кольца подсветки переливаются в такт музыке. Мощность двух динамиков, установленных внутри аппарата, составляет всего 2,4 Вт. Однако благодаря неодимовым магнитам устройство может наполнить звуком достаточно большое пространство.

В памяти Rolly помещается всего два гигабайта музыки, но для подобного чуда этого вполне достаточно. Робот понимает музыкальные форматы MP3 и AAC. Внутри железного трубадура есть Bluetooth-передатчик, что позволяет заливать на плеер музыку с мобильного телефона или КПК. Переключение между треками осуществляется поворотом колеса. Если плеер встряхнуть, то он… нет, не станет фиолетовый в крапинку, но перейдет в режим произвольного (shuffle mode) воспроизведения музыки.

В комплекте поставки есть специальная программа **Rolly Choreographer**, с помощью которой можно обучить плеер новым па.

Технические характеристики
Встроенная память: 2 Гб
Форматы файлов: MP3, AAC (без DRM)
Источник питания: литиево-ионный аккумулятор, 1650 мАч
Мощность колонок: 2x1,2 Вт
Диаметр колонок: 20 мм
Интерфейс: USB 2.0, Bluetooth
Размеры: 104x65x56 мм
Вес: 300 г

Что?	Плеер
Почему?	Танцующее музыкальное чудо-устройство, переливающееся всеми цветами радуги и выделывающее па ушами.
Сколько?	***14 000 руб.***
Где?	***www.sony.ru***

beyerdynamic DT 235

Наушники **beyerdynamic DT 235** выглядят классно: сочетание молочно-белого и угольно-черного цветов явно удалось. Динамики подцеплены на литую дужку и свободно двигаются в двух плоскостях. Да и сидят наушники неплохо. Резиновый обод мягко обхватывает голову и четко фиксирует амбушюры. Несмотря на малый размер динамиков, они полностью закрывают уши и неплохо изолируют от внешних шумов. Сами амбушюры сделаны из приятного на ощупь велюра, но летом в них будет жарковато.

Звучат DT 235 на удивление ровно, но не хватает драйва. Слушая концерт какой-нибудь рок-группы, вы не получите ощущения живого выступления. Впрочем, это нельзя причислить к недостаткам DT 235 — все-таки это не профессиональное устройство, а просто универсальные наушники с низким сопротивлением всего в 32 Ом. Они одинаково хорошо уживаются как с киловаттным усилителем, так и с крохотным плеером. Однако DT 235 — модель со своими капризами. Она не потерпит издевательств со стороны плохого источника звука и выдаст все его недостатки. Подключать наушники надо как минимум к **iPod**, а еще лучше — к последним плеерам от **Sony**. Только в том случае вы получите отличный звук за приемлемую цену.

Технические характеристики
Тип наушников: закрытые
Воспроизводимые частоты: 18-22000 Гц
Сопротивление: 32 Ом
Чувствительность: 95 дБ/мВт
Искажения: <0,2%
Сила давления: 2 Н
Длина шнура: 2,5 м
Штекер: 3,5 мм, переходник на 6,35 мм

Что?	Наушники
Почему?	Отличный дизайн, легкая конструкция, понравятся ценителям ровного звука.
Сколько?	***1300 руб.***
Где?	***www.beyerdynamic.de/international***

Transcend T.photo 720

Вы все еще используете такой архаизм, как простые рамки для фотографий? В век современных цифровых технологий это признак плохого тона! Ведь фоторамки теперь сплошь и рядом цифровые.

Взять хотя бы новую модель **Transcend T.photo 720**. Если вы предполагаете, что все, на что она способна, это отображать цифровые снимки, то глубоко заблуждаетесь. Помимо показа изображений, это чудо инженерной мысли умеет воспроизводить музыку и видео. Кроме того, T.photo 720 — еще и FM-приемник. Не забываем также про функции часов, будильника и календаря со звуковыми напоминаниями. Причем управлять устройством можно (и нужно) с пульта ДУ из комплекта поставки.

Когда встроенное хранилище (2 Гб) переполнится, его объем легко расширить за счет карточки памяти одного из популярных форматов. Заливать данные на T.photo 720 можно с любого внешнего накопителя с USB-разъемом.

Технические характеристики
Дисплей: 7-дюймовый TFT LCD (800x480)
Встроенная память: 2 Гб
Форматы файлов: MP3, WMA (без DRM), WAV, AVI, MOV, MPG, MP4, 3GP, DSC JPEG (до 8000 x 8000), BMP (800 x 600)
Карты памяти: microSD/microSDHC/SD/SDHC/MMC/MS/MS Pro/MS Duo/M2/CF/USB
Интерфейс: USB 2.0 (1x стандартный A-Type, 1x мини B-Type)
Пульт ДУ: ИК, протокол NEC
FM-тюнер: 87.5-108 МГц
Размеры: 197?157?25 мм
Вес: 401 г

Что?	Цифровая фоторамка
Почему?	А еще радиоприемник, музыкальный и видеоплеер, будильник, календарь, настольные часы.
Сколько?	***4000 руб.***
Где?	***www.transcendusa.com***

Новая линейка от Ritmix

Павел Шубский

Спорить о том, что лучше — большие наушники или компактные, можно до бесконечности. Кто-то будет утверждать, что «затычки» не передают объема, и будет отчасти прав, но оспорить мобильность «вкладышей» невозможно. В «лопухах» же не получится вести активный образ жизни: даже при обычной утренней пробежке или катании на велосипеде длинный провод путается, а при резких движениях наушники норовят слететь с головы. Так что, если хочется свободы и легкости, придется брать «затычки».

Придумать что-то новое на рынке портативных наушников не так просто, но производители стараются как могут. Основная борьба идет за изоляцию внешних шумов и высокое качество звука. В нашу железную лабораторию попало три набора мобильных наушников от компании **Ritmix**.

RITMIX RH-128

Первыми мы протестировали модель **RH-128**. Выглядят наушники весьма необычно. Вместо стандартных таблеток Ritmix предлагает конусообразный корпус, каких-то преимуществ это не дает, зато смотрится красиво. В ушах вкладыши держатся уверенно.

С технической точки зрения в Ritmix RH-128 нет ничего особенного. Хорошая чувствительность, низкое сопротивление, а в результате — очень громкий звук. Поклонникам тяжелой музыки понравятся усиленные низкие частоты.

Наушники оборудованы очень качественным кабелем длиной 1,2 м. А вот джек выглядит не слишком надежно, для повседневного использования лучше бы подошел Г-образный.

RITMIX RH-127

Несмотря на схожесть в названиях, **Ritmix RH-127** сильно отличаются от своих младших собратьев. Корпус выполнен в стандартном прямоугольном стиле — как у хороших дорогих наушников. При таком исполнении вся начинка расположена в одной плоскости и звук не гуляет по свободному пространству: в результате плотность звука очень высокая, но он немного неестественный.

В старшей модели разработчики поставили хорошие звукоизолирующие насадки с двумя лепестками: они очень глубоко сидят в ухе (к этому придется привыкать), зато глушатся даже звуки метро. Именно из-за звукоизоляции у наушников не очень высокая громкость — все равно слышимость отличная. Да и звук не подкачал — он куда ровнее, чем у RH-128, так что можно с одинаковым успехом слушать и Моцарта, и Rammstein.

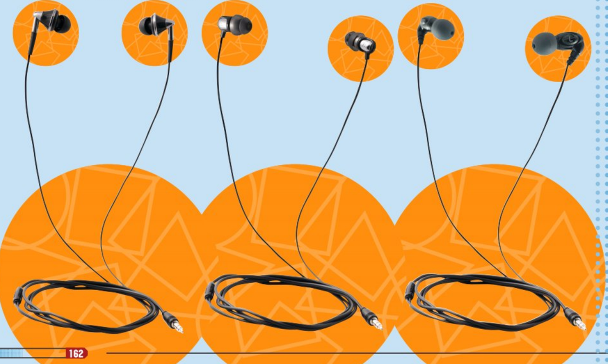
RITMIX RH ARMA-001

По одному только ценнику, почти 2500 рублей, можно догадаться, что **RH ARMA-001** — наушники топ-класса. Корпус из качественного пластика, большой набор насадок, который, помимо обычных силиконовых лепестков, включает и пенные цилиндры. Наушники довольно большие, чтобы они хорошо держались, провод придется перекидывать через ухо.

Размер и цена RH ARMA-001 объясняются арматурными излучателями (технология **Balanced Armature**). В отличие от стандартной динамической системы они обладают очень высокой чувствительностью (шутка ли, 114 дБ/мВт!) и почти не вносят искажений. Завалы в сторону высоких или низких частот также отсутствуют. Звучание максимально приближено к тому, что можно слышать в качественных больших наушниках.

■ ■ ■

У Ritmix получилась очень неплохая линейка. RH-128 и RH-127 — прекрасная замена плохоньким «затычкам», которые обычно идут в комплекте с плеерами. А RH ARMA-001 — достойная альтернатива закрытым наушникам; чтобы соперничать с ними на равных, им совсем чуть-чуть не хватает объема звучания. ■



Конкурс!

ПОМЕРЯЕМСЯ?

Хочешь узнать, зачем ты так долго хранил весь этот устаревший компьютерный мусор?

— У меня самый быстрый процессор!
— А у меня самая новая видеокарта!
— А у меня самая крутая мышка!

Мы предлагаем всем новый повод для гордости. Найди в своем компьютере самую старую деталь и пришли нам ее фотографию! Докажи всем, что ты обладатель самого могущественного старинного артефакта, и стань нашим победителем! Доказательством древности и археологической ценности девайса может послужить что угодно. Напрягите фантазию. А мы выберем лучшего! И, конечно, наградим по заслугам.

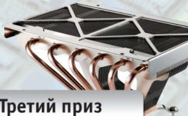
Компания **Cooler Master** подготовила нашим участникам призы.
Вот они:
1 место – блок питания **REAL POWER M 620**
2 место – корпус **CM 690**
3 место – кулер **GEMIN II**

Фотографии ждем по адресу
coolermaster@igromania.ru
до 30 ноября 2008 года.
В письме обязательно укажите ФИО и адрес!

Подведение итогов состоится в февральском номере журнала.

Первый приз
Блок питания **REAL POWER M 620**

Второй приз
Корпус **CM 690**



Третий приз
Кулер **GEMIN II**

Компьютер в сборке

Тестирование игрового компьютера DEPO Ego Z71

Дмитрий Колганов

Компания **DEPO Computers** известна в первую очередь тем, что выпускает системные блоки для неприхотливых пользователей — простенькие, недорогие, эдакий добротный масссошив. Но **Ego Z71** выбивается из стройного ряда середнячков — это системный блок hi-end-класса. Давайте разбираться, как DEPO выступила в высшей лиге.

Депо локомотивное

Выглядит Ego Z71 безукоризненно, всю начинку упаковали в стильный корпус: нарочито угловатые линии, подсветка передней панели, модные «кинетические» переходы между элементами облицовки. Передняя панель закрыта дверцей с замком, а чтобы не портить ее внешний вид в открытом состоянии, все дополнительные разъемы (два USB, аудио и FireWire) вынесены на торец.

Начинаем анатомирование — снимаем боковую крышку и наблюдаем очень аккуратную сборку: все провода уложены и перетянуты, ничего не висит и не мешает циркуляции воздуха. Система охлаждения состоит из трех тихоходных 120-мм вентиляторов: один на задней и два на передней стенке. Отсеки для жестких дисков защищены от вибраций — на каждый винтик надета пара резиновых прокладок.

Дьявол во плоти

Система собрана на базе материнской платы **ASUS Striker 2 NSE** (топовый чипсет **NVIDIA nForce 790i SLI**). А это значит: три PCIe x16, поддержка 8 Гб оперативной памяти, работа с любым процессором от **Intel** (кроме **Core i7**) и отличный потенциал для разгона. За охлаждение отвечают массивные радиаторы на северном/южном мостах и элементах питания, кроме того, можно подключить водяное охлаждение. На заднюю панель материнской платы выведена любимая оверклокерами кнопка сброса BIOS. Еще один плюс платы — встроенная звуковая карта **Analog Devices ADI 1988B** с выходом на восемь каналов.

Все остальное также на уровне. Установлены две планки DDR3 по 2 Гб каждая, пара жестких дисков: один под систему, на 500 Гб, и другой под хранение данных, на 1 Тб. Оптический привод всеядген: умеет писать все виды DVD и читать Blu-ray. Видеосистема просто сумасшедшая — сразу три **NVIDIA GeForce GTX 260**, по идее, это трио должно обеспечить нормальную работоспособность игр на пару лет вперед, хотя прогнозы — дело неблагодарное. Сердце системы — процессор **Intel Core 2 Quad Q9650** с частотой 3 ГГц и 12 Мб кэш-памяти второго уровня.

Бьем в набат

В качестве операционки используется **Windows Vista Ultimate** с полным пакетом обновленных драйверов. Мы долго пытались уложить систему на лопатки различными тестами и играми в максимальных настройках, но так и не получилось. Ego Z71 легко взял планку в 15116 очков в **3DMark06**, набрал 10167 «попугаев» в **PCMark05**, в **Devil May Cry 4** и **Call of Duty 4** держал FPS не ниже 120 кадров в секунду. **Crysis** — единственная игра, которая заставила систему не то чтобы содрогнуться, а, скажем так, понервничать. В разрешении 1900x1200 с AF x16 и AA x8 компьютер показал 45 кадров в секунду. Конечно, сумасшедшая цифра, но чего еще ждать от трех спаренных видеокарт?

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Quad Q9650 (Socket 775, FSB 1333 МГц, 3 ГГц, 12 Мб L2)
Кулер	TITAN TTC-NK35TZ/PW (до 2800 об/мин)
Материнская плата	ASUS Striker 2 NSE (NVIDIA nForce 790i Ultra SLI/LAN, Socket 775, DDR3-2000, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Kingston KVR1066D3N7K2/4G 2x2048 Мб (1066 МГц, CL7)
Видеокарты	3x NVIDIA GeForce GTX260 896 Мб (NVIDIA GeForce GTX260, PCIe x16)
Жесткие диски	Western Digital WD5000AAKS-65A7B 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб), Seagate ST31000340NS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	Pioneer BDC-202 (SATA)
Блок питания	Enermax Galaxy DXX 1000W SLI (1000 Вт)
Дополнительно	Кардридер, Windows Vista Ultimate 32-bit
Цена, руб.	120 000

PCMark05 1.2.0

CPU	Memory	HDD	Overall
9539	5961	6092	10167

3DMark06 1.1.0

SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
5287	7846	4173	15116

Игровые тесты

Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x, AA 4x	209,09	182,95
Max + AF 16x, AA 8x	170,01	145,33
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.7		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x, AA 4x	142,2	138,9
Max + AF 16x, AA 8x	136,1	126,3
Тестирование в Crysis 1.2.1 (DirectX 10)		
Разрешение	1600x1200	1900x1200
High + AF 16x	57,88	52,66
High + AF 16x, AA 4x	52,68	46,39
High + AF 16x, AA 8x	52,43	45,68

■ ■ ■

Если разделить Ego Z71 на комплектующие, посчитать стоимость каждой железки в отдельности, а затем сложить полученные цифры, получится, что красная цена этому ПК — 100 тыс. рублей, плюс-минус пара тысяч. DEPO просят за свой компьютер 120 тыс. Выходит существенная разница, которую придется отдать за сборку, лицензионную Windows Vista и 3-летнюю гарантию. На наш взгляд, переплата довольно высока и оправдана лишь отчасти. Но это уже вопрос выбора: компьютеры в сборке всегда стоят заметно дороже составляющих. ■

*Системный блок предоставлен компанией **DEPO Computers** (www.depo.ru).*

В ПРОДАЖЕ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ
mobi
www.mobi.ru
ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ
100 : 1
УСТРОЙСТВ
В НОМЕРЕ

Разумный компьютер за разумные деньги

Алексей Горбунов

С радостью констатируем, что аура экономического кризиса до сих пор не затронула рынок ПК. Цены на железо устаканились и меняться пока не собираются. Но имейте в виду, что в преддверии Нового года продавцы будут искусственно завышать стоимость компонентов. Если вы решили собрать компьютер, то времени у вас в обрез.

Точные цены на комплектующие вы можете найти, например, на поисковике ***www.price.ru***. Обращаем ваше внимание на то, что к моменту выхода номера цены на продукцию могут измениться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

В этой категории у нас два существенных изменения. Во-первых, ветеран **E2200** уступил место новенькому **Intel Pentium Dual-Core E5200**. Преимущества E5200 по сравнению с предшественником налицо: возросшая до 2,5 ГГц частота, увеличившийся до 2 Мб кэш второго уровня, меньшее потребление энергии и пониженное тепловыделение (благодаря 45-нм техпроцессу). И все это за те же деньги.

Во-вторых, мы заменили память на планки от **Hynix**. Они стоят заметно дешевле, а по качеству не уступают **Kingston HyperX** (разве что лишены радиаторов).

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Мы подумали и решили перевести платформу **AMD** на трехъядерный процессор. Да, потеряли в частоте, зато приобрели в количестве ядер и объеме кэша. С каждой новой игрой многопоточность становится все более акту-

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX9770 (Socket 775, 3 ГГц, L2 12 Мб)	48000
Кулер: Thermalright Ultra-120 eXtreme (Socket AM2/775)	1800
Вентилятор: 2x Scythe Slip Stream SY1225SL12M (120 мм, 1200 об/мин, 24 дБа)	600
Системная плата: ASUS Rampage Extreme (Socket 775, Intel X48, FSB 1600 МГц, DDR3-2000, CrossFire X, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	12000
ОЗУ: 2xOCZ Platinum Edition OCZ3P18004GK (4x2 Гб, 1800 МГц, CL8)	18000
Видеокарта: 2xSAPPHIRE HD 4870 X2 2 Гб (ATI Radeon HD 4870 X2, PCIe x16, DVI, TV-out)	36000
Жесткий диск: 2xSeagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS 1,5 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	13000
Оптический привод: Lite-On LH-2B1S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-R/RE)	8000
Звуковая карта: Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Champion Series (PCIe, RTL)	6600
Корпус: Cooler Master HAF 932 (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	7000
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	10000
Системный блок:	**161000**
Мышь: Logitech G9 Laser mouse (3200 dpi, USB)	2800
Клавиатура: Razer Lycosa (USB)	3000
Колонки: Logitech Z-5500 Digital (фронт – 114 Вт, тыл – 114 Вт, центр – 69 Вт, сабвуфер – 188 Вт)	14000
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюйма, 2560x1600, 8 мс G-t-G, S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	60000
Системный блок и периферия:	**240800**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3 ГГц, L2 2x 1 Мб, BOX)	3800
Системная плата: GIGABYTE GA-MA78G-DS3H (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Video, Sound, PS/2, USB, eSATA, HDMI, GbLAN, ATX)	2500
ОЗУ: 2xHynix Original DDR2 1 Гб (800 МГц, CL 5)	1000
Видеокарта: PowerColor HD 4670 512 Мб (ATI Radeon HD 4670, PCIe x16, DVI, TV-out)	2900
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAJS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: ASUS TA662 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**14650**
Мышь: A4Tech XL-750MK (3600 dpi, USB)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	300
Колонки: SVEN SPS-611S (2x18 Вт)	1100
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс G-t-G, VGA, DVI)	7000
Системный блок и периферия:	**23700**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, L2 2x1 Мб)	+800
Замена видеокарты: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб (NVIDIA GeForce 9800 GT, PCIe x16, DVI, TV-out)	+1100
Опция 1: Cooler Master Hyper TX 2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин, 22 дБа)	900
Со всеми наворотами:	**26500**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium Dual-Core E5200 (Socket 775, 2,5 ГГц, L2 2 Мб, BOX)	2800
Системная плата: ASUS P5K SE/EPU (Socket 775, Intel P35, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	2500
ОЗУ: 2xHynix Original DDR2 1 Гб (800 МГц, CL 5)	1000
Видеокарта: PowerColor HD 4670 512 Мб (ATI Radeon HD 4670, PCIe x16, DVI, TV-out)	2900
Жесткий диск: Western Digital Caviar Blue WD3200AAJS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 8 Мб)	1500
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: ASUS TA662 (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**13650**
Мышь: A4Tech XL-750MK (3600 dpi, USB)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	300
Колонки: SVEN SPS-611S (2x18 Вт)	1100
Монитор: Samsung SyncMaster T190 (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс G-t-G, VGA, DVI)	7000
Системный блок и периферия:	**22700**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2,53 ГГц, L2 3 Мб, BOX)	+1000
Замена видеокарты: Palit GeForce 9800 GT 512 Мб (NVIDIA GeForce 9800 GT, PCIe x16, DVI, TV-out)	+1100
Опция 1: Cooler Master Hyper TX 2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин, 22 дБа)	900
Со всеми наворотами:	**25700**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 3x512 Кб, L3 2 Мб, BOX)	3500
Системная плата: ASUS M3A78 PRO (Socket AM2+, AMD 780G, DDR2-1066, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, Video, PS/2, USB, eSATA, GbLAN, HDMI, ATX)	3000
ОЗУ: Kingston HyperX KHX6400D2LLK2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL4)	1600
Видеокарта: Palit HD 4850 Sonic 512 Мб (ATI Radeon HD 4850, PCIe x16, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-X633 (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**19850**
Мышь: SVEN ML-2000 DESTROYER (2000 dpi, USB)	1000
Клавиатура: BTC 8190-BL (PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo-2 mk3 (2x30 Вт)	3000
Монитор: Samsung SyncMaster T220HD (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс G-t-G, VGA, DVI, HDMI, SCART)	15000
Системный блок и периферия:	**39650**
Замена ЦП: AMD Phenom X4 9650 (Socket AM2+, 2,3 ГГц, L2 4x512 Кб, L3 2 Мб)	+1700
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4870 Sonic Dual Edition 512 Мб (ATI Radeon HD 4870, PCIe x16, DVI, HDMI)	+3000
Опция 1: Cooler Master Geminii S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин, 17-21 дБа)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**46350**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2,53 ГГц, L2 3 Мб, BOX)	3800
Системная плата: GIGABYTE GA-EP35-DS3 (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2800
ОЗУ: Kingston HyperX KHX6400D2LLK2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL4)	1600
Видеокарта: Palit HD 4850 Sonic 512 Мб (ATI Radeon HD 4850, PCIe x16, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F DT HD502IJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Корпус: IN-WIN IW-X633 (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**19950**
Мышь: SVEN ML-2000 DESTROYER (2000 dpi, USB)	1000
Клавиатура: BTC 8190-BL (PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo-2 mk3 (2x30 Вт)	3000
Монитор: Samsung SyncMaster T220HD (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс G-t-G, VGA, DVI, HDMI, SCART)	15000
Системный блок и периферия:	**39750**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8500 (Socket 775, 3,16 ГГц, 6 Мб)	+1700
Замена видеокарты: Palit Radeon HD 4870 Sonic Dual Edition 512 Мб (ATI Radeon HD 4870, PCIe x16, DVI, HDMI)	+3000
Опция 1: Cooler Master Geminii S (Socket 754/939/AM2/775, 1000-2000 об/мин, 17-21 дБа)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**46450**

альной, а запредельные мегагерцы сейчас — удел оверклокеров. С другой стороны, если важна частота, никто не мешает слегка подразогнать **Phenom X3 8650**, установив на него кулер класса **Cooler Master Geminii S**.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

И снова премьера от Intel. **Core 2 Quad Q8200** удачно сочетает в себе высокий уровень быстродействия и весьма привлекательную (для современного четырехъядерного процессора) цену. В компании суперкулера **Thermaltake**, материнской платы **MSI P45 Neo3-F** и четырех гигабайт памяти от **OCZ** новому ЦП покорятся любые игры современности. Особенно если в разъем PCIe на материнке будет установлена разогнанная видеокарта **Palit Radeon HD 4850 Sonic**, оборудованная 1 Гб памяти.

Отдельно отметим качественную акустику формата 2.0 от **Microlab** и 24-дюймового красавца **ViewSonic VX2435wm** на матрице P-MVA.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно… В Багдаде все спокойно, а в сегменте ультрапроизводительных ПК вообще затишье. С нарастающим нетерпением ждем появления **Core i7**, а пока удивляемся высокой цене на **Core 2 Extreme QX9770**, которая и не думает снижаться. Вновь перетасовали память — вернулись к модулям от OCZ.

По слухам, **NVIDIA** готовит серьезный ответ на **Radeon HD 4870 X2**. Глядишь, к Новому году выпустят свой вариант двуглавого монстра. Пока же быстрее одной HD 4870 X2 могут быть лишь две такие платы, объединенные в связку CrossFire.

Как бы ни был хорош светомузыкальный комплект **Philips amBX Premium KIT**, из продажи он почти исчез. Поэтому мы оперативно заменили его проверенным временем знакомым — отменным набором акустики **Logitech Z-5500 Digital**. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Phenom X3 8750 (Socket AM2+, 2,4 ГГц, L2 3x512 Кб, L3 2 Мб)	4700
Кулер: Thermaltake BigTyp VP (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБа)	1300
Системная плата: FOXCONN A7DA-S (Socket AM2+, AMD 790FX, DDR2-1066, CrossFire X, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	4700
ОЗУ: OCZ Gold Edition XTC OCZ2G8004GK (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	2700
Видеокарта: Palit HD 4850 Sonic 1024 Мб (ATI Radeon HD 4850, PCIe x16, DVI, TV-out)	6100
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2900
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2900
Корпус: Ascot 6XR8 Cooling Pro (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3900
Системный блок:	**29950**
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: Microlab Solo6 (2x50 Вт)	4000
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс G-t-G, VGA, HDMI, USB)	22000
Системный блок и периферия:	**58250**
Замена ЦП: AMD Phenom 9950 (Socket AM2+, 2,6 ГГц, L2 4x512 Кб, L3 2 Мб)	+2000
Опция 1: Palit HD 4850 Sonic 1024 Мб (ATI Radeon HD 4850, PCIe x16, DVI, TV-out)	6100
Со всеми наворотами:	**66350**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! (Intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Quad Q8200 (Socket 775, 2,33 ГГц, L2 4 Мб, OEM)	6000
Кулер: Thermaltake BigTyp VP (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2000 об/мин, 16-24 дБа)	1300
Системная плата: MSI P45 Neo3-F (Socket 775, Intel P45, FSB 1600 МГц, DDR2-1066, CrossFire X, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, COM, LPT, GbLAN, ATX)	3400
ОЗУ: OCZ Gold Edition XTC OCZ2G8004GK (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	2700
Видеокарта: Palit HD 4850 Sonic 1024 Мб (ATI Radeon HD 4850, PCIe x16, DVI, TV-out)	6100
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2900
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	750
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2900
Корпус: Ascot 6XR8 Cooling Pro (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3900
Системный блок:	**29950**
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: Microlab Solo6 (2x50 Вт)	4000
Монитор: ViewSonic VX2435wm (P-MVA, 24 дюйма, 1920x1200, 8 мс G-t-G, VGA, HDMI, USB)	22000
Системный блок и периферия:	**58250**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9300 (Socket 775, 2,5 ГГц, L2 6 Мб, OEM)	+2000
Опция 1: Palit HD 4850 Sonic 1024 Мб (ATI Radeon HD 4850, PCIe x16, DVI, TV-out)	6100
Со всеми наворотами:	**66350**

Автор рубрики: Дмитрий ГОРЯЧЕВ

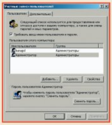
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно три рубля.

У меня установлена ОС Windows Vista Home Premium. Решил ускорить работу системы при помощи сервиса ReadyBoost. Воткнул флэшку на 4 Гб, отдал под кэш 3,9 Гб. Когда понадобился накопитель, на нем увидел файл ReadyBoost.sfcache (3,9 Гб), удалить который так и не смог, так как ОС отказывает мне в доступе к нему. Что делать?

Как раз в этом файле и хранится кэш, он защищен от изменений. Избавиться от него можно следующим образом. Сначала нужно открыть вкладку **Мой компьютер** и щелкнуть правой кнопкой мыши на значке флэшки, затем зайти в пункт **Свойства** и в разделе **ReadyBoost** выбрать **Не использовать это устройство**.

Недавно я переустановил Windows XP, и теперь при каждом запуске ОС предлагает мне выбрать пользователя. Проблема в том, что пользователь-то один — я. Как мне убрать предложение выбора?



В вашем случае надо воспользоваться функцией **Учетные записи пользователей**. Вызвать ее можно так: щелкните **Пуск** → **Выполнить**, затем введите ***control userpasswords2***. В появившемся окне снимите галочку с пункта **Требовать ввод имени пользователя и пароля**, а затем введите имя и пароль того пользователя, под которым вы хотите входить в систему.

Можно ли вставить в разъем DDR1 оперативную память DDR2?

Нельзя, и даже не пытайтесь. DDR2 не обладает обратной совместимостью с предшественницей. Во-первых, у этих планок различается число контактов: 240 у DDR2 и 184 у DDR. Во-вторых, выемки под разъем расположены по-разному. И наконец, напряжение питания модулей неодинаково: DDR2 хватает 1,8 В, а вот DDR нужно уже 2,5 В. К слову, память DDR3 также несовместима ни с DDR, ни с DDR2. Она довольствуется еще более низким напряжением (1,5 В), вырезки на разъеме тоже не совпадают.

Заметим, что некоторые материнские платы поддерживают раздельную работу DDR2 и DDR3. Для этого на них установлены слоты DIMM разных стандартов.

Что такое кибибайт?

Многим пользователям знакома путаница с понятиями кило-, мега- и гигабайта. Для всех привычных физических единиц эти приставки — соответственно 1000, 1 000 000 и 1 000 000 000 единиц. В компьютерной технике эти же приставки традиционно означают: 1024, 1 048 576 (1024*1024) 1 073 741 824 (1024*1024*1024).

Вот и получается, что, к примеру, купленный жесткий диск после установки «теряет» несколько гигабайт. Происходит это потому, что производители используют для маркировки десятичную систему (в одном килобайте — 1000 байт), а файловые менеджеры и ОС — компьютерную.

Международная электротехническая комиссия решила навести порядок и утвердила набор специальных приставок для единиц измерения информации. Первый слог у них тот же, а второй заменяется на «би». И теперь, по идее, правильно писать (и говорить): киби-, меби- и гибибайт. Однако широкого распространения новые приставки не получили.

Что такое 16-разрядная подсистема Windows?

Скорее всего, речь идет о подсистеме **NTVDM** (Virtual DOS Machine — виртуальная DOS-машина), предназначенной для выполнения 16-разрядных DOS-приложений под 32-битными системами семейства **Windows NT**. NTVDM позволяет, к примеру, запускать под Windows старые игры, написанные для DOS.

Сейчас, при переходе от 32-битных к 64-битным операционным системам, происходит то же самое. Для запуска 32-битных приложений (а таких большинство) в 64-битных ОС используется подсистема **WOW64** (Windows-on-Windows).

В июльском номере «Игромании» за 2008 год вы писали, что сетевой протокол IPv4 поддерживает максимум 4 миллиарда адресов и к 2011 году провайдерам, возможно, придется переходить на IPv6. А как это затронет обычных пользователей?

Кроме обязательного обновления ПО и драйверов, пользователям придется привыкнуть разве что к новому формату IP-адресов. На смену привычным для нас индексам, вроде 209.68.15.107, придут более длинные и сложные, состоящие из 8 блоков по 4 шестнадцатеричных числа (например, 7628:0d18:11a3:09d7:1f34:8a2e:07a0:765d).

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку *«Горячая линия»* или *«Совет от читателя»* — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

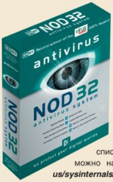
Что такое кейлоггер?

В общем случае **кейлоггер** (keylogger) — это программа (или устройство), регистрирующая нажатия клавиш. Однако большинство пользователей сталкиваются с этим понятием, когда

дело касается вирусов. Тут уже кейлоггер — это либо сам вирус, либо один из его модулей, который ведет запись символов, вводимых с клавиатуры. Ваши логины, пароли, личная переписка — все это будет бережно сохранено и отослано автору вируса.

Защититься от такой напасти довольно просто — установить и регулярно обновлять антивирус. Кроме того, все добытые сведения кейлоггер должен как-то переправлять (скажем, отсылать по почте) своему создателю. Так что еще один вариант защиты — это правильно настроенный брандмауэр.

После того как я удалил какой-то вирус, во время загрузки Windows появляется следующее сообщение: «Не удается найти файл сценария C:/Windows/system32/killVBS.vbs». Затем система рапортует об ошибке: «Windows не удалось найти 'C:/Windows/crclan.exe'. Проверьте, что имя было введено правильно, и повторите попытку. Чтобы выполнить поиск файла, нажмите кнопку Пуск, а затем выберите команду Найти». Но и это еще не все! Далее ОС пишет: «Не удается запустить или загрузить файл C:/Windows/crclan.exe, ссылка на который присутствует в реестре. Если файла не существует, удалите ссылку». Что это за файлы? Да и вообще, как мне избавиться от этих ошибок?



Судя по всему, в ошибках указаны имена исполняемых файлов вируса, который был удален. Антивирус стер сами файлы, а вот ссылки на их автоматический запуск (при загрузке Windows) остались. Соответственно, решение проблемы в том, чтобы удалить эти ссылки.

Вообще, у Windows есть несколько мест, в которых хранятся сведения о программах, исполняемых при старте системы: разделы реестра, папка **Автозагрузка** и прочие. Однако намного удобнее воспользоваться бесплатной утилитой **AutoRuns**, которая покажет полный список запускаемых при старте файлов. Скачать ее можно на страничке ***http://technet.microsoft.com/en-us/sysinternals/bb963902.aspx***.

Что такое тайминги?

Тайминг — это задержка между отправкой команды контроллера памяти и ее выполнением, измеренная в тактах шины памяти (т.е. сколько тактов пропускает шина в ожидании выполнения команды).

В основе динамической памяти (DRAM) лежат ячейки, объединенные в двухмерные массивы. Такую структуру можно представить в виде решетки с ячейками в ее узлах. Чтобы обратиться к одной из них, контроллеру надо знать ее адрес. Он состоит из двух компонентов: номера строки и номера столбца. Массивы ячеек с одинаковым количеством строк и столбцов объединяются в банки. Контроллер выбирает необходимый банк и посылает ему адрес строки (сигнал **RAS**). Доступ к нужной строке занимает некоторое время — **RAS to CAS Delay**. Затем посылается адрес столбца (сигнал **CAS**). Опять ждем ответа — задержка **CAS Latency**. Тайминг **RAS Precharge** показывает время между командой закрытия и повторной активацией строки, **Active to Precharge Delay** — между командой активации и командой закрытия. И наконец, **Command Rate** — это минимальное время между подачей любых двух команд.

Сколько времени может храниться информация на флэшках? От чего зависит этот срок?

Одна из главных проблем флэш-накопителей — ограниченная продолжительность жизни. В среднем число циклов перезаписи равно 10 000, что не так уж и мало. Но все сложнее, чем кажется: к примеру, первые сектора, которые используются большинством файловых систем для хранения таблицы файлов, перезаписываются гораздо чаще остальных, а следовательно, и изнашиваются быстрее. Для равномерного распределения нагрузки были созданы специальные файловые системы: **exFAT** для Windows, **JFFS2** и **YAFFS** — для Linux. Однако их поддерживает далеко не каждая ОС, и широкого распространения они не получили. Поэтому, если вы опасаетесь за

сохранность информации, лучше использовать флэшки как удобные и недорогие устройства для переноса файлов, а копию всех важных данных постоянно держать на винчестере.

Горячие советы

Здравствуйте, «Игромания»! В сентябрьском номере, в рубрике «Горячая линия: железо», вы отвечали на вопрос о неправильно работающем оптическом приводе. Так вот, если привод сбрасывается в режим PIO, причиной этого не всегда бывает выход устройства из строя или поломанный шлейф.

У меня была такая же проблема, и в моем случае оказалось, что это результат плохой совместимости конкретного чипсета и конкретной модели привода. Чтобы наладить работу устройства, мне пришлось сначала вручную установить драйверы для контроллера жестких дисков (через **Панель управления** → **Система** → **Диспетчер устройств**). Затем перезагрузить компьютер, войти в BIOS и поставить режим работы **SATA — AHCI**. После этих манипуляций проблема с приводом исчезла. Также слышал, что для некоторых чипсетов от **Intel** надо обновить драйвер южного моста (к примеру, скачав его из интернета). Надеюсь, что моя рекомендация окажется кому-нибудь полезной.

С уважением, Юрий Sid Vicious, г. Самара.

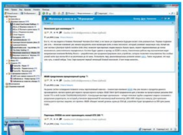
Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

FEEDDEMON 2.7

Разработчик: NewsGator Technologies
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.newsgator.com/Individuals/FeedDemon/Default.aspx*



FEEDDEMON 2.7

Не так давно один из лучших RSS-агрегаторов **FeedDemon** вдруг ни с того ни с сего стал бесплатным. Разумеется, мы не смогли пройти мимо такого события. Если вдруг вы не в курсе, то поясним: RSS — это по сути новостная лента, представленная в очень удобном виде. Вместо того чтобы каждый день открывать в браузере десяток-другой сайтов в поисках свежей информации, можно вбить адреса их RSS-лент в специальный клиент и тут же просматривать все новые сообщения.

Зачем нужна отдельная программа, если поддержка RSS и так вшита во все современные браузеры? Ни один из интегрированных агрегаторов не предложит вам такого количества настроек слежения, просмотра и сортировки новостей, как FeedDemon. Ленты можно раскидать по тематическим группам, обновления — сортировать по различным атрибутам, отмечать важные сообщения и одним кликом вызывать их на экран. В результате вы всегда будете в курсе последних событий, затрачивая на это минимум времени и трафика (в RSS-лентах, как правило, нет графики). Кстати, на нашем сайте ***www.igromania.ru*** тоже есть поддержка RSS.

СВЕЖАТИНА!

ATANI 4.4

Разработчик: Alex and Alex Soft
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal, банковский перевод
Сайт: *www.screenthiefsoft.com/atani_features.html*

Atani предназначена для создания из серии картинок GIF-анимаций или AVI-файлов. Программа имеет внушительный набор фильтров (порядка 80 штук) и поддерживает пять форматов изображений для импорта (BMP, GIF, JPG, ICO, PNG). Прекрасная утилита для создания анимированных аватаров.

Рейтинг: 7

AVIRA ANTIVIR RESCUE SYSTEM 3.4

AVIRA ANTIVIR RESCUE SYSTEM 3.4

Разработчик: Avira GmbH
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.free-av.com/en/tools/12/avira_antivir_rescue_system.html*

Чрезвычайно полезная программа, если у вас вдруг полетела система из-за внезапно нагрянувших вирусов. **Avira Antivir Rescue System** создает загрузочный диск, с помощью которого можно запустить плюющийся ошибками компьютер и вылечить его от подхваченной заразы. По велению пользователя программа учтиво предложит восстановить работу системы и на всякий пожарный еще разок просканирует воскрешенную ОС.

Рейтинг: 8

CALC98 5.3

Разработчик: Flow Simulation
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.calculator.org*

Хорошая замена для стандартного калькулятора из поставки Windows. **Calc98** обучен всем премудростям математического дела. Ему под силу вычисление как простеньких логарифмов, синусов и косинусов, так и солидных матриц, сложных дробей и прочих неприятных для любого студента вещей. Утилита может менять набор функций и в один миг превращаться в калькулятор для инженеров, финансистов или статистиков. От вас требуется лишь выбрать нужный режим.

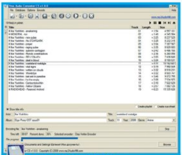
Рейтинг: 8

DEEPBURNER FREE 1.9

Разработчик: Astonsoft
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.deepburner.com*

DeepBurner Free — неплохая да к тому же еще и бесплатная замена **Nero** в том, что касается записи и оформления CD/DVD. Помимо привычного прожига, копирования и очистки дисков, с помощью **DeepBurner** можно создать и распечатать обложки множества форматов (от MiniCD до DVD) и сделать файл автозапуска с красивыми кнопочками и анимацией.

Рейтинг: 8



FREE AUDIO CONVERTER CS 1.0

FREE AUDIO CONVERTER CS 1.0

Разработчик: mp3AudioMill.com
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.mp3audiomill.com/free_audio_converter_cs.html*

Бесплатная программа для копирования аудиодисков и конвертирования музыки между форматами WAV, MP3, MP4/M4A, OGG, AAC и FLAC. Записывать обычные аудиодиски **Free Audio Converter** также умеет. Еще одна приятная особенность утилиты — автоматическое заполнение тегов из онлайновой базы freedb.

Рейтинг: 8

MIRC 6.34

Разработчик: mIRC Co.
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $20
Способ оплаты: PayPal
Сайт: *www.mirc.com*

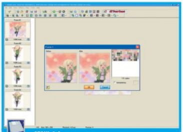
IRC (Internet Relay Chat) — огромная система чатов, где каждый желающий может создать свой собственный канал. Для глав гильдий в какой-нибудь MMORPG, например, штука незаменимая. Да и просто найти единомышленников здесь проще простого благодаря тематическим комнатам. Чтобы присоединиться к IRC-сообществу, необходима лишь программа-клиент. **mIRC** среди них считается лучшей, но за это приходится, к сожалению, платить.

Рейтинг: 8

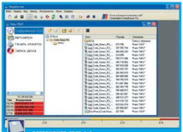
MOVIENIZER 1.8

Разработчик: ManiacTools
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.maniactools.com/soft/movienizer/index.shtml*

Полка шкафа прогибается под весом DVD с фильмами? Вы уже не в состоянии вспомнить, что в коллекции есть, чего нет и кому вы дали посмотреть тот или иной диск? **Movienizer** спасет вашу опухшую от проблем голову. Нужно лишь скормить программе название картины

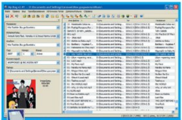


ATANI 4.4



DEEPBURNER FREE 1.9

MOVIENIZER 1.8


MP3TAG 2.41

или штрих-код с диска, а дальше она сама скачает информацию по фильму, краткую аннотацию и даже обложку. В итоге получится красивая и информативная база данных. Несомненное преимущество Movienizer перед конкурентами — абсолютная бесплатность.

Рейтинг: 9

MP3TAG 2.41

Разработчик: Флориан Хайденрайх
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.mp3tag.de/en/index.html*

Mp3tag — редактор тегов в медиафайлах различных форматов: от AAC, FLAC и APE вплоть до распространенных WMA и MP3. Редактуре поддаются как привычные теги с названием композиции, альбома, исполнителя, так и не самые известные, например с обложкой диска или текстом песни. Поддерживается автоматическая генерация тегов из названий файлов и онлайновая база freedb.

Рейтинг: 7

NOTEPAD++ 5.1

Разработчик: Дон Хо
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://notepad-plus.sourceforge.net/ru/site.htm*

Notepad++ — замена «Блокноту», но при этом значительно более функциональная. Программа понимает синтаксис десятков языков программирования, в числе которых C++, HTML, PHP, Pascal, CSS, и выделяет его цветом. Разумеется, есть удобный многовкладочный интерфейс, до которого все никак не дорастут в **Microsoft**. Из других приятных особенностей — возможность добавлять текст, просто перетягивая его в окно с **Notepad++**, и поддержка немыслимого числа кодировок.

Рейтинг: 8

ONLINE RADIO TUNER 2.0

Разработчик: Bassic Technologies
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $39,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: *www.onlineradiotuner.com*

Online Radio Tuner позволяет ознакомиться с репертуаром около 800 интернет-радиостанций. Да не просто ознакомиться, а еще и записать понравившиеся песни, узнать имена исполнителей и посмотреть на обложку альбома, из которого взят трек. Также имеется возможность записывать радиошоу без постоянных бдений у компьютера, для чего просто поставьте название нужной передачи в список записи.

ONLINE RADIO TUNER 2.0

Рейтинг: 8

PASSWORD COMMANDER 2.0

Разработчик: Exprite Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.passwordcommander.com*

Все понимают, что хранить логины и пароли на бумажке рядом с компьютером или в текстовом файле на жестком диске — все равно что отдать ключи от квартиры первому встречному. И большинство все равно продолжает делать именно так. А ведь гораздо удобнее и безопаснее воспользоваться программой **Password Commander**. Разделите записи по группам, снабдите их комментариями, создайте сложные пароли с помощью встроенного генератора и заприте все это богатство на замок. И никто не украдет у вас прокачанного персонажа в MMORPG и не напишет обидные посты от вашего имени на каком-нибудь форуме.

Рейтинг: 8

PHOTO FRAMES PRO 3.55

Разработчик: AMS Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 запусков)
Цена: 495 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, Яндекс.Деньги, WebMoney
Сайт: *www.ams-soft.com/proframes*

Можно, конечно, забивать гвозди микроскопом, только создан он немного для другого. Точно так же довольно глупо устанавливать громоздкий **Photoshop**, если нужен он вам лишь для удаления красных глаз с фотографий да для рисования рамочек.

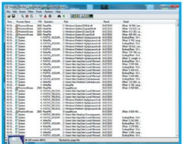
Photo Frames PRO не претендует на звание мощного графического редактора, а вот с рисованием рамочек справляется отлично. Для солидности есть еще и возможность менять параметры изображения (яркость, контрастность) и небольшой набор эффектов. После регистрации к 100 доступным в пробнике рамкам добавятся еще 200.

Рейтинг: 7

PROCESS MONITOR 2.0

Разработчик: Марк Руссинович и Брайс Когсуэлл
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://technet.microsoft.com/ru-ru/sysinternals/bb896645.aspx*

Process Monitor — симбиоз программ **Filemon** и **Regmon**, созданных все той же парочкой Марком Руссиновичем и Брайсом Когсуэллом. Утилита одновременно присматривает за файловой системой и реестром плюс отслеживает все запущенные процессы. Последнее обстоятельство делает ее неплохим средством для вылавливания вредоносных программ: по каждому процессу выдается подробная информация.


PROCESS MONITOR 2.0

Рейтинг: 8

SONY VEGAS MOVIE STUDIO 9.0

Разработчик: Sony Creative Software
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $84,95
Способ оплаты: кредитная карта, PayPal
Сайт: *www.sonycreativesoftware.com/moviestudiope*

Среди программ для нелинейного монтажа **Sony Vegas Movie Studio** держится очень уверенно. В отличие от **Adobe Premier** продукт Sony гораздо легче освоить новичкам, но творческим личностям впоследствии будет сложно развернуться на полную катушку — функций и инструментов здесь все-таки поменьше, чем у конкурента. Если же вам нужна хорошая программа для редактирования домашнего видео, то «Вегас» для этих целей подходит идеально: поддержка HDTV есть, имеется множество фильтров, эффекты и переходы, наложить звуковые дорожки и субтитры на готовое видео тоже не составляет проблем.

Рейтинг: 9

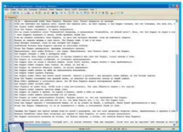
XNVIEW 1.95

Разработчик: Пьер Гугеле
Язык: русский, английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.xnview.com*

XNView — популярный просмотрщик картинок. От стандартного Windows-просмотрщика он отличается поддержкой более чем 400 графических форматов, удобным интерфейсом и множеством дополнительных инструментов. Люди, трепетно относящиеся к своим фотографиям, могут расставлять теги для каждого файла, а потом легко найти по ним нужные изображения. **XNView** не требует установки и без проблем работает с портативных носителей.

Рейтинг: 8

PHOTO FRAMES PRO 3.55


NOTEPAD++ 5.1

XNVIEW 1.95

Автор: Алексей Моисеев

Ищите на DVD

ЭМУГРАДСТВО

Эмуляторы игровых приставок — это программы, которые позволяют запускать игры для консолей на компьютере. Для полноценной эмуляции вычислительная мощь ПК должна в несколько раз превосходить оную у имитируемой приставки, поэтому насладиться играми для современных консолей на компьютере получится как минимум лет через 7-10. Зато почти все старые приставки эмулируются без проблем, так что, если вы пропустили какую-нибудь **Final Fantasy VII** или не знаете, что такое **Battle City** («Танчики»), эмуляторы — это ваш шанс наверстать упущенное.

Игры для старых приставок можно без труда найти в интернете (см., например, ***www.emu-land.net*** и ***www.emu-russia.net***). И хотя формально это незаконно, никто не обращает внимания на такие склады старины, ведь эти игры уже давно не продаются и не поддерживаются. Для более современных приставок вам еще понадобится их BIOS. На нашем DVD вы, по понятным причинам, не найдете ни игр, ни биосов, только сами эмуляторы. Ниже мы расскажем об эмуляторах самых популярных приставок, а на диске, помимо них, выложим еще эмуляторы нескольких менее известных консолей.

NESTOPIA 1.40

Разработчик: Мартин Фрейж
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://nestopia.sourceforge.net***

NESTOPIA 1.40

Один из наиболее продвинутых эмуляторов NES (она же «Денди») — самой народной приставки в нашей стране в середине 90-х. Благодаря отличным фильтрам и сглаживанию игры выглядят гораздо лучше, чем в оригинале. Но самое главное — можно играть с друзьями по локальной сети или через интернет.

Хиты приставки: серия **Super Mario Bros.**, **Final Fantasy I-III**, **Battle City**, **Teenage Mutant Ninja Turtles 3**, **Chip and Dale 1-2**, **Contra**, **Metal Gear**.

Рейтинг: 9

KEGA FUSION 3.51

Разработчик: Стив Снейк
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно

Kega Fusion эмулирует целое семейство приставок Sega: Genesis (Mega Drive 2), 32X,

KEGA FUSION 3.51

Sega CD, Master System и Game Gear. Из всего этого богатства наибольшей популярностью пользовалась Sega Genesis. Это та самая консоль, на которой впервые появился синий еж Соник. Эмулятор обладает отличной совместимостью и прост в настройке.

Хиты Sega Genesis: **Sonic the Hedgehog 1-3**, **Comix Zone**, **Contra: Hard Corps**, **Disney's Aladdin**, **Dune: The Battle for Arrakis**, **Road Rush 3**, **Golden Axe 3**.

Рейтинг: 9

ZSNES 1.51

Разработчик: ZSNES Team
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.zsnes.com***

ZSNES 1.51

Super Nintendo — самая мощная 16-битная приставка. Платформа получилась настолько монументальной, что игры для нее не потеряли актуальности и по сей день. SNES пришлось конкурировать с Sega Genesis, и явного победителя в этой войне выделить так и не удалось: и тут и там выходили замечательные игры. Но в чем SNES выигрывала наверняка, так это в железной начинке.

Хиты приставки: **Donkey Kong Country 1-3**, **Super Mario World**, **Super Mario World 2: Yoshi's Island**, **Killer Instinct**, **Chrono Trigger**, **Final Fantasy III**, **Super Metroid**.

Рейтинг: 10

EPSXE 1.7.0

Разработчик: ePSXe
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.epsxe.com***

EPSXE 1.7.0

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описание которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе **«Софтверный набор»**. Там же вы найдете наш **«Игроманский стандарт»**: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **Defraggler**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с DosBlaster), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Антивирус Касперского 2009**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker** и **µTorrent**.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.

Лучший эмулятор легендарной Sony PlayStation. Главное преимущество — в поддержке сторонних плагинов, а уж они за годы разработки почти что достигли идеала. Некоторые улучшают графику, да так, что эмулятор начинает немного подтормаживать даже на современных двухъядерных системах. Но и качество картинки соответствующее — оригинальная PS оне такую никогда бы не потянула. Для игры требуется BIOS.

Хиты приставки: **Final Fantasy VII-IX**, **Chrono Cross**, **Metal Gear Solid**, **Gran Turismo 1-2**, **Tekken 3**, **Resident Evil 1-3**, **Valkyrie Profile**, **Silent Hill**, **Front Mission 3**, **Castlevania: Symphony of the Night**.

Рейтинг: 10

PCSX2 0.9.5 BETA

Разработчик: PCSX2 Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.pcsx2.net***

Единственный работоспособный эмулятор Sony PlayStation 2. Если года два-три назад он еле-еле запускал несколько игр со скоростью 5 кадров в секунду и кучей багов, то сейчас на **PCSX2** можно почти что нормально играть. При наличии современного двухъядерного процессора он выдает максимальную скорость во многих играх. Например, **Final Fantasy XII** (последняя на сегодняшний день игра серии) идет практически идеально. Для работы эмулятору нужен BIOS.

Хиты приставки: **Metal Gear Solid 2-3**, **Gran Turismo 3-4**, **God of War 1-2**, **Burnout 3: Takedown**, **Shadow of the Colossus**, **Final Fantasy X, XII**, **Kingdom Hearts**.

Рейтинг: 9

PCSX2 0.9.5 BETA

© 2008 Daedalic Entertainment. Edna & Harvey: The Breakout and Daedalic Entertainment are registered trademarks of Daedalic Entertainment GmbH. All rights reserved. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

РЕКЛАМА

Артур Карлов
Игорь Варнавский

ВОЙНЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

ПОЧЕМУ ОДНИ КОНФЛИКТЫ ФИГУРИРУЮТ В ДЕСЯТКАХ ИГР, А ДРУГИЕ — ПОЧТИ НИГДЕ

Сцена 1. 1944 год. Рядовой Райан медленно бредет по разбомбленному и залитому кровью пляжу Омаха. Он осторожно оглядывается по сторонам, пытаясь понять, что здесь произошло. Повсюду лишь трупы врагов, они устилают собой все побережье Нормандии. На многие километры вокруг нет ни одного живого. Райан садится на камень и стягивает с себя каску…

Сцена 2. 1967 год. Отряд американских солдат пробирается сквозь вьетнамские джунгли. У всех напряженные лица, солдаты в любой момент ждут нападения и осматриваются в поисках ловушек. Через несколько часов напряжение сменяется недоумением, ведь они уже далеко за линией фронта, а врага все нет…

Сцены 3-4. 1991-1993, 2001-2008 годы. Секретное подразделение специального назначения вооруженных сил США отправлено в самое логово террористов, пытающихся завладеть ядерным оружием. Но оказывается, что на базе никого нет, повсюду лишь трупы лиц арабской внешности…

Все эти картины не нуждаются в дополнительных деталях и описаниях, потому что любой мало-мальски опытный игрок уже легко дорисовал их в своем воображении. Ведь кому, как не нам, знакомы эти сцены, эти поля сражений, каждый клочок земли которых мы знаем не хуже, чем родной двор? Почему в этих сценах нет врагов? Да потому, что мы их всех уже подчистую вырезали.

Как правило, разработчики берут за основу своих игр лишь самые известные военные конфликты. Мы знаем все о подвигах союзников во время Второй мировой, наслышаны об успехах США в борьбе за демократию во Вьетнаме, назубок знаем нравы Советской армии и узнаем в лицо всех ближневосточных террористов.

Но как насчет других войн? За последние полтора века в мире было много военных конфликтов, о которых сейчас толком не помнят или по разным причинам стараются не вспоминать. Поэтому давайте сделаем это сами.

Крымская война 1853-1856 гг.

Историческая справка: В середине XIX века Россия решила оказать помощь православным народам Балкан, которые находились под властью Османской империи. В Молдавию и Валахию были введены войска, чтобы оказать давление на Турцию. Это привело к тому, что 16 октября 1853 года Турция, а затем и Великобритания с Францией (после разгрома турецкого флота в Синопском сражении) объявили войну России.

Российское командование вело себя довольно нерешительно в ходе боевых действий, что вкупе с техническим отставанием российских войск и привело к печальному результату. Западным державам удалось ввести в Черное море большие соединения кораблей, высадить десант в Крыму (вот это могло бы быть большим эпизодом кампании) и после годовой осады захватить главную базу российского флота — Севастополь (готовая миссия, причем для обеих сторон). Несмотря на успешные действия России на турецком фронте, угроза вступления в войну Австрии вынудила российское командование подписать Парижский мирный договор, требовавший уступки Турции южной Бессарабии и устья реки Дунай, а также запрета для России иметь флот на Черном море.

Какие можно сделать игры: Крымская война — простор для стратегов. На таком материале можно было бы сделать RTS с морскими битвами на Черном море, а в «наземной» кампании показать осаду Севастополя и захват русскими войсками турецкой крепости Карс.

Панорама «Оборона Севастополя». Франц Рубо, 1902-1904 гг.

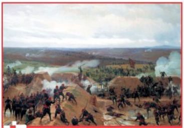
Русско-турецкая война 1877-1878 гг.

Историческая справка: Через двадцать лет с небольшим Россия взяла реванш у турок за поражение в Крымской войне. Поводом для нового конфликта стало жестокое подавление османами Апрельского восстания 1876 года в Болгарии.

В апреле 1877 года Россия объявила Турции войну. Наиболее яркими ее эпизодами стали форсирование русскими Дуная, захват Шипкинского перевала и капитуляция армии Осман-паши в Плевне после двухмесячной осады (именно эти события были запечатлены в фильме **«Турецкий гамбит»**). Последним аккордом войны стал бросок российских войск к Константинополю (но брать его не стали, иначе против России выступила бы Англия), после которого Османская империя объявила о капитуляции.

Война закончилась подписанием в 1878 году Берлинского трактата, согласно которому Россия получала Бессарабию, Карс, Ардаган и Батуми. Болгарии, которая была под властью турок почти пятьсот лет, возвращалась государственность.

Какие можно сделать игры: Как и в случае с Крымской войной, события предпоследней русско-турецкой войны (всего их было одиннадцать) могли бы лечь в основу стратегии или варгейма отечественного производства. Хотя братьям-болгарам тоже не мешало бы помнить о Шипке.



Картина «Захват Гривицкого редута под Плевной». Николай Дмитриев-Оренбургский, 1885 год.

Русско-японская война 1904-1905 гг.

Историческая справка: Русско-японская война — одна из самых мрачных страниц в российской военной истории. Тогда в регионе произошло столкновение интересов европейских держав, набирающей мощь Японии, национально-освободительных движений стран региона (Китая, Кореи) и России.

Япония, стремясь развязать войну против России до того, как на Дальний Восток будут переброшены дополнительные войска по только что отстроенной Транссибирской магистрали, предъявила России ультиматум, согласно которому Маньчжурия признавалась зоной исключительных японских интересов. После недолгих переговоров Япония перешла к военным действиям.

Война началась чередой морских сражений, затем последовала многомесячная осада Порт-Артура, главной базы российского флота на Дальнем Востоке. Уже к середине 1904 года стало понятно, что война проигрывается, и командование решило выслать с Балтики подкрепление в виде еще одной эскадры. К тому моменту, когда она добралась на Дальний Восток, Порт-Артур уже пал, а саму эскадру японцы разгромили в Цусимском проливе.

Война закончилась Портсмутским миром 1905 года, по условиям которого Россия потеряла Южный Сахалин и арендные права на Ляодунский полуостров с Порт-Артуром. Условия мирного договора оказались довольно мягкими для России.

Какие можно сделать игры: Несмотря на то что в японской культуре эта война освещена неплохо, в играх ее обходят стороной. Что касается наших игроделов, то сложно представить, что российский разработчик сделал бы игру, в которой почти все морские сражения были проиграны нашим флотом. А если бы игру кто-то все-таки сделал (наши или японцы), то, скорее всего, в жанре стратегии или варгейма. Почему мы до сих пор не заговорили о шутерах? А какой толк в шутере, в котором винтовку надо перезаряжать от 30 до 140 секунд?

Советско-финские войны периода Второй мировой войны (1939-1940, 1941-1944 гг.)

Историческая справка: Именно во время советско-финской войны 1939-1940 гг. появились знаменитые коктейли Молотова. Финны бросали их в советские танки с криками *«Привет Молотову!»*. Причиной конфликта стали холодные отношения между СССР и Финляндией после столкновений во время Гражданской войны в России. К тому же СССР опасался присоединения Финляндии к странам Оси и предоставления своих плацдармов для нападения Германии на СССР. Поэтому многие историки считают эту войну превентивной.

Официальным поводом для ввода войск СССР стал минометный обстрел советских частей с финской территории. Однако, как выяснилось позже, это была просто провокация и огонь велся с советской стороны.

30 ноября 1939 года советские войска вошли на территорию Финляндии. Наиболее кровопролитные бои шли на Карельском перешейке, где финнами была организована так называемая линия Маннергейма (был генералом еще в царской армии, после революции в России стал финским маршалом и государственным деятелем), представляющая собой полосу укреплений. В карельских лесах советским войскам устраивали засады, широко использовалась тактика партизанской войны. Исход противостояния решило наступление Красной армии в феврале 1940 года, когда линия Маннергейма была прорвана, и финны попросили мира. В результате этой войны Финляндия потеряла Выборг, Карельский перешеек, выход к Ладожскому озеру и ряд других территорий.

Какие можно сделать игры: Вот уж где простор для фантазии! Отечественные разработчики могли бы сделать шутер про Зимнюю войну. Бои проходили в основном в лесах, но были и городские столкновения. Кроме шутера, могла бы получиться и стратегия — боевые действия отличались масштабностью.

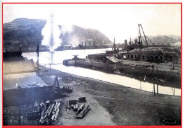
Вторую часть можно было бы посвятить так называемой «войне-продолжению», которая произошла в 1941-1944 годах. Тогда финские войска захватили территории, принадлежащие Финляндии до 1940 года, а также часть Карелии. Позже они совместно с немцами принимали участие в блокаде Ленинграда. В результате напряженных боевых действий советским войскам удалось выбить финнов с захваченных территорий и принудить финское руководство к миру. Итогом войны стало экономическое и политическое ослабление Финляндии, СССР получил базу на ее территории и право транзита войск через эту страну.

Событиям Зимней войны посвящен мод для «**Блицкрига**» под названием «**Talvisota: Ледяной ад**».

Корейская война 1950-1953 гг.

Историческая справка: Корейскую войну не особенно любят вспоминать как в советской, так и в американской историографии ввиду ее бессмысленности и чрезмерной кровопролитности. Еще корейский конфликт часто называют «неизвестной» или «забытой» войной, но забыть войну, в которой погибло более 3 млн человек, не так легко.

Эта война стала одной из самых масштабных в XX веке и, что самое страшное, едва не привела к применению ядерного оружия. За



Многие корабли 1-й Тихоокеанской эскадры погибли прямо в гавани Порт-Артура от огня осадных орудий.

Советско-финская война хоть и закончилась победой СССР, но выявила большие проблемы в Красной армии.

Хотя войну в Корее называют «забытой», она унесла жизни миллионов.

Из-за того, что боевые действия на суше носили скорее позиционный характер, в России появлялись вот такие плакаты.

В войне с финнами Красная армия получила бесценный опыт ведения боевых действий в зимних условиях. Другой вопрос, какой ценой этот опыт зарабатывался.

Война в Корее по масштабности значительно превосходит вьетнамскую кампанию.

три года на города КНДР американской авиацией было сброшено больше напалма, чем на территорию Вьетнама за восемь лет.

После Второй мировой Корею освобождали СССР с севера и США с юга. В результате страна так и осталась разделенной на два враждебных государства — северное тяготело к СССР и КНР, а в южном заправлял антикоммунистический режим, поддерживаемый США и миротворческими силами ООН.

Первыми боевые действия начали северные корейцы, армия которых была обучена советскими специалистами и поддерживалась с воздуха советскими же пилотами. Когда Южная Корея при поддержке США и союзников смогла отбросить части северокорейской армии, в войну вступила КНР, отправившая на полуостров регулярные войска под видом добровольцев. Они были плохо вооружены, но отлично владели тактикой партизанской войны, что позволило им успешно противостоять куда лучше оснащенной армии западных держав.

В конечном счете установился некоторый паритет сторон, и 27 июля 1953 года был заключен договор о прекращении огня, причем представители Южной Кореи отказались подписать документ. Обе Кореи остались при своих довоенных границах, а вокруг бывшей линии фронта была провозглашена демилитаризованная зона. Эта территория до сих пор охраняется войсками КНДР с севера и американо-южнокорейскими войсками с юга. Мирный договор о завершении войны не подписан по сей день.

Какие можно сделать игры: По мотивам Корейской войны можно было бы создать множество самых разных игр, но, кроме **Korea: Forgotten Conflict** (2003), вспомнить особенно нечего. Мог бы получиться и экшен, и стелс-экшен, и стратегия, и варгейм, и даже авиасимулятор (в воздухе шли ожесточенные бои между МиГ-15 и F-86). Боевые действия на Корейском полуострове легли в основу многих фильмов («**Примкнуть штыки**», «**Стальная каска**», «**Маньчжурский кандидат**» (1962), но ведь это еще и готовый материал для игры почти любого жанра.

Высадка на Плайя-Хирон (1961)

Историческая справка: Из числа других замалчиваемых операций США нельзя не вспомнить высадку на Плайя-Хирон (иногда ее называют операцией в заливе Свиней). Эта военная акция была спланирована ЦРУ с целью свержения режима Фиделя Кастро на Кубе. Началась она 15 апреля 1961 года, когда американские самолеты нанесли удары по аэродромам кубинских ВВС, где благодаря предупреждению от советской разведки уже стояли макеты. Следующим утром на похоронах жертв бомбардировки Фидель впервые назвал свершившуюся революцию социалистической.

Члены «бригады 2506», взятые в плен.

Ночью 17 апреля в районе залива Свиней высадилась так называемая «бригада 2506», состоящая из 1600 обученных и экипированных ЦРУ кубинских эмигрантов. В бой с ними вступили народные ополченцы и войска Кастро, а кубинская авиация смогла потопить четыре транспорта эмигрантов с войсками и оружием. Вскоре наступление было остановлено, несмотря на яростные налеты американской авиации. Позже 1100 пленных были выкуплены американским президентом Кеннеди за $62 млн.

В результате неудавшейся высадки власть революционеров на Кубе только усилилась, и в 1961 году, на конференции Организации американских государств, Че Гевара передал Джону Кеннеди записку с фразой «*Спасибо за Плайя-Хирон. До вторжения революция была слаба. Теперь она сильнее, чем когда-либо*».

До сих пор достоверно неизвестны подробности советского участия в конфликте. По одной версии, оно было ограничено наводкой огня и оперированием техникой, по другой — на остров был срочно отправлен небольшой элитный отряд спецназа под видом чехословацких добровольцев.

Спустя год после высадки в заливе Свиней США собирались взять реванш. Запланированная провокация носила название Operation Northwoods («Северные леса») и предусматривала организацию терактов в Майами, атаки МиГов на американские суда, беспорядки в Гуантанамо, затопление судна или подрыв самолета с американскими студентами. Правительство США собиралось предпринять эти шаги, чтобы оправдать вторжение на Кубу. К счастью, Кеннеди решительно отклонил план Northwoods.

Какие можно сделать игры: Как вы понимаете, вряд ли мы когда-нибудь увидим игру про этот конфликт. Слишком уж он политически ангажирован. А ведь мы могли бы получить потрясающий экшен, в котором нам в роли молодого кубинского офицера пришлось бы пробираться под шквальным огнем авиации противника к захваченному Плайя-Хирон через весь остров. Или принять на себя командование в роли стратега (может быть, даже самого Фиделя!) и бросать ополченцев на пулеметные гнезда с криками «*Революция превыше всего!*».

Арабо-израильские конфликты (с 1948 г. по настоящее время)

Историческая справка: У этого конфликта очень глубокие корни, поэтому мы не будем рассказывать о его причинах. Он берет свое начало в 1948 году, когда Египет, Сирия, Ливан, Трансиордания, Саудовская Аравия, Ирак и Йемен напали на новопровозглашенное государство Израиль, чтобы уничтожить его. В результате арабские страны потерпели поражение, а Израиль присоединил значительную часть палестинских территорий, предназначенных по плану разделения британской колонии Палестина для арабского населения.

Следующее столкновение случилось в 1956 году. Тогда Египет попытался национализировать Суэцкий канал, что сильно не понравилось Израилю, Великобритании и Франции. Суэцкий кризис начался с наступления израильских войск в конце октября 1956 года. Через два дня его поддержали англичане и французы. Буквально за полторы недели армия Египта была полностью разгромлена. Под давлением ООН и, в частности, СССР войска вывели сначала европейские державы, а в марте 1957-го и израильтяне. Их место заняла первая в мире миротворческая миссия ООН.

Кадр времен Шестидневной войны (1967). Израильтяне готовят свои танки к бою.

Главным арабо-израильским столкновением стала Шестидневная война (5-10 июня 1967 года), отголоски того конфликта слышатся до сих пор. Как ясно из названия, боевые действия шли всего шесть дней. Конфликт разгорелся между Египтом, Иорданией, Сирией, Ираком и Алжиром с одной стороны и Израилем — с другой. Решающим фактором победы Израиля стало эффективное превентивное применение авиации. По результатам войны Сирия потеряла Голанские высоты, Египет утратил Синайский полуостров и сектор Газа, а Иордания — Западный берег реки Иордан.

В 1973 году арабы решили взять реванш и вернуть утраченные территории, однако попытка провалилась. Конфликт получил название Войны Судного дня (6-26 октября 1973 года).

Новый виток напряженности пришелся на ливано-израильские войны — 1982 года и 2006-го. В ходе первой Израиль пытался уничтожить базы Организации освобождения Палестины в ответ на покушение на своего посла в Лондоне, причем в ходе войны был взят Бейрут. После переговоров войска Израиля были выведены из страны.

Какие можно сделать игры: Из-за неослабевающих арабо-израильских трений игры по мотивам этих войн маловероятны. И дело даже не в том, что они вызовут бурю возмущения, а в том, что большинство издателей не возьмутся их издавать, а торговые сети — распространять.

Пограничные российско-китайские конфликты (1969)

Историческая справка: С 1956 года между Китаем и СССР наступил период похолодания, закончившийся практически полным разрывом отношений в 1964 году. В 1969 году напряжение выплеснулось в «забытые» вооруженные конфликты с Китаем.

Инцидент на острове Даманский произошел весной 1969 года в районе устья реки Уссури. Под предлогом защиты китайских граж-

Окончательно граница с Китаем была демаркирована лишь в октябре этого года.

дан от советских пограничников на остров высадилось более 100 китайских солдат без опознавательных знаков и документов. Советские пограничники попытались выяснить цели китайцев, но солдаты КНР открыли огонь. Пограничники развернули операцию по выдавливанию китайцев, однако из-за численного превосходства китайских войск (командование СССР отказалось задействовать другие войска, дабы избежать полномасштабного конфликта) это долго не удавалось. Столкновение длилось около двух недель и закончилось весьма неоднозначно. С одной стороны, китайские части были выдавлены с острова огнем из реактивной системы залпового огня (РСЗО) «Град», в результате обстрела на острове не осталось почти ничего живого, с другой — после таяния льдов китайцы все же заняли Даманский. Позже в результате переговоров между советской и китайской стороной остров все-таки отошел Китаю.

Какие можно сделать игры: На базе этих событий могла бы получиться тактика в духе «**В тылу врага**», но, конечно, она бы в любом случае получилась слишком провокационной. Такая игра всенепременно обидела бы какую-нибудь сторону, а с Китаем у нас в целом отношения дружественные.

Если бы по мотивам Даманского инцидента делали шутер, то в него бы непременно стоило включить события, имевшие место 13 августа 1969 года на Джунгарском выступе казахстанско-китайской границы. Тогда китайские отряды пытались пересечь границу близ озера Жаланашколь, а потом и вовсе заняли соседние сопки. Атака китайцев была успешно отбита при минимальных потерях с советской стороны.

Афганская война (1979-1989 гг.)

Историческая справка: В 1978 году в результате Апрельской революции к власти в Афганистане пришла хунта офицеров, получивших образование в СССР и собиравшихся строить социалистическое общество весьма жесткими методами. Поскольку большой поддержкой у местного населения они не пользовались, афганская верхушка попросила помощи у своего северного соседа. СССР отказать не мог, к тому же надо было остановить распространение исламского фундаментализма на среднеазиатские республики.

Несмотря на то что в самом руководстве СССР было немало противников идеи ввода ограниченного контингента, в конце 1979 года 40-я армия вместе с несколькими отдельными частями и соединениями вошла в Афганистан. Первой масштабной операцией стал штурм дворца президента Афганистана Хафизуллы Амина, который, правда, сам же и настаивал на вводе советских войск, а впоследствии был объявлен шпионом ЦРУ.

Советская армия оставила после себя в Афганистане груды брошенной техники.

Далее было подавление мятежа в афганской армии и успешное Кунарское наступление. Уже в 1980 году Конгресс США санкционировал «прямую и открытую помощь» афганской оппозиции, причем помощь эта приходила в виде инструкторов, финансов, вооружения и баз (операция «Циклон»). Ближайшим союзником моджахедов стал Пакистан, предоставивший свои базы и тренировочные лагеря.

Советские войска оставались в Афганистане десять лет и покинули его лишь в 1989 году. Командующий ограниченным контингентом генерал-лейтенант Б. В. Громов потом сказал, что Советская армия выполнила все поставленные задачи в этой войне, пусть и с большими потерями, которые составили около 15 тыс. человек.

Какие можно сделать игры: Совершенно очевидно, что афганская тема старательно обходится именно из-за того, что эта война до сих пор вызывает болезненные воспоминания. Если не считать нескольких, прямо скажем, не слишком удачных игр от отечественных разработчиков, серьезных проектов про войну в Афганистане не было. Что уж тут говорить о западных девелоперах, для которых культурными ориентирами в этом вопросе могут служить лишь фильмы «**Рэмбо 3**» и «**Война Чарли Уилсона**».

С момента вывода советских войск конфликт в Афганистане, по сути, не прекращался, а после ввода туда контингента НАТО — лишь усилился. Так что игра по мотивам той войны вполне возможна — теперь, когда страны Запада сами там увязли, вряд ли кто-то будет обвинять СССР в аморальности афганской затеи.

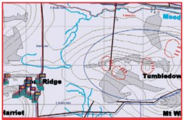
«Ограниченный контингент» в Афганистане насчитывал не совсем ограниченное число советских войск: около 300 тыс. человек.

Фолклендская война (1982)

Историческая справка: Фолклендские острова не случайно иногда называют Мальвинскими. Спор между Аргентиной и Великобританией за обладание ими ведется с начала XIX века.

В 1982 году генерал-лейтенант аргентинской армии Леопольдо Гальтиери, пришедший к власти годом ранее, решил отбить Мальвины у Англии, чтобы укрепить свое положение в стране. Все началось с высадки аргентинского десанта 2 апреля 1982 года, который занял позиции и заставил британский гарнизон сдаться. Аргентина рассчитывала, что Британия, испытывающая серьезные финансовые трудности, не станет организовывать дальний военный поход. Но «железная леди» Маргарет Тэтчер проявила жесткость, и вскоре Фолкленды были блокированы ВМС Ее Величества. Аргентинцы держали оборону, но явно проигрывали англичанам в оснащенности и из-за большого расстояния до континентальных авиабаз. В итоге война была ими проиграна (20 июня Аргентина объявила о капитуляции), хотя и англичанам она тоже обошлась недешево. Не в плане потерь, а в плане расходов — для них эта была скорее война престижа.

Какие можно сделать игры: Хотя этот конфликт носил локальный характер, совершенно очевидно, что на его основе можно сделать и авиасимулятор, и тактику, и стратегию. Самым же оптимальным вариантом была бы игра на манер **Battlestations: Midway** — ключевые события войны развернулись в море.



Чуть ли не единственная игра о Фолклендской войне является собой двухмерный варгейм (называется The Falklands War: 1982) и выглядит как сами видите что.

Вторжение США на Гренаду (1983)

Историческая справка: Главным поводом для американского беспокойства в отношении активно сотрудничающей с СССР Гренады было строительство нового международного аэропорта, который можно было использовать для переправки кубинского оружия повстанцам в Центральной и Южной Америке. Об этом открыто заявлял президент США Рональд Рейган.

К середине 1983 года в правящей верхушке Гренады произошел раскол, в результате переворота к власти пришло леворадикальное крыло движения во главе с премьер-министром Бернардом Коардом. При попытке освобождения мирными жителями бывшего лидера страны Мориса Бишопа из тюрьмы Маунт-Ройал охрана открыла огонь, убив десятки гражданских.

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

Американские вооруженные силы, уязвленные вьетнамским провалом, восстановили свой престиж после вторжения на Гренаду.

После этой трагедии США заставили Организацию восточнокарибских государств обратиться к ним с просьбой восстановить на Гренаде стабильность. В качестве причины вторжения США называли защиту находившихся на острове американских студентов-медиков.

В ходе операции «Срочная ярость» (Urgent Fury) американские десантники быстро заняли стратегические точки острова. Американцы допустили множество проколов, но операция все же прошла успешно и закончилась в течение двух дней — 25-27 октября.

Какие можно сделать игры: Конечно, само по себе вторжение на Гренаду едва ли может лечь в основу полноценной игры. Оно может быть показано разве что глазами нескольких солдат-очевидцев, участвовавших в городских боях. Зато этот конфликт может стать частью Карибской кампании США, продолжившейся вторжением в Панаму и на Гаити.

Вторжение США в Панаму (1989)

Историческая справка: На фоне общего ухудшения отношений между США и Панамой в 1989 году там произошел печальный инцидент с участием американских солдат. Они отказались остановиться на блокпосту, в результате чего по ним был открыт огонь. К тому же правительству США очень не нравился новый курс генерала Норьеги, который ранее активно сотрудничал с Вашингтоном, а теперь начал проводить собственную политику. Американское руководство стало готовиться к вторжению.

20 декабря двадцать тысяч американских солдат были введены в Панаму. Этому предшествовала крупнейшая со времен Второй мировой войны высадка десанта. После захвата ключевых точек, а также генштаба Норьеги война на короткое время перешла в герилью. Многие панамские командиры рассчитывали на помощь Никарагуа и Кубы, но их надеждам не суждено было сбыться. В дальнейшем сторонниками Норьеги было организовано движение М-20, получившее название по дате американского нападения, которое занималось, по сути, террористической деятельностью против проамериканских сил в стране.

Впоследствии Норьега сдался властям, а его место занял марионетка Гильермо Эндара, победитель президентских выборов мая 1989 года. Смешно, но он присягнул на верность своей стране на американской военной базе.

Потери со стороны американской армии составили около 25 человек, а со стороны панамцев, по разным оценкам, от 300 до 3000.

Какие можно сделать игры: Интересно, а почему же все-таки западные разработчики до сих пор не сподобились создать игру на эту тему? Можно было бы сделать отличный шутер, ведь боевые действия проходили в основном в городских условиях. Считай, готовая фактура для нового **Ghost Recon**.

Операция по свержению панамского режима называлась Just Cause — «Правое дело». Отсюда же растут ноги одноименной игры.

Грузино-южноосетинские конфликты новейшего времени (1991-1992 гг., с 2006 года и по настоящее время)

Историческая справка: Южная Осетия попыталась объявить о независимости еще в 1989 году, но эта попытка не увенчалась успехом, и в январе 1991 в Цхинвали были введены подразделения грузинской национальной гвардии и милиции, которые, однако, были вытеснены из города осетинскими отрядами самообороны. В течение всего 1991 года в Южной Осетии шли бои между центральным правительством и ополченцами. В 1992-м Ельцин и Шеварднадзе подписали соглашение о принципах урегулирования конфликта, и в зону конфликта были введены Смешанные силы по поддержанию мира (ССПМ).

До 2006 года шел безрезультатный переговорный процесс о мирном урегулировании, а 12 ноября 2006 года югоосетины опять проголосовали на референдуме за независимость.

Обострение наступило в 2008 году. Тогда же в Южную Осетию были введены дополнительные части миротворческого контингента, а в августе разгорелась настоящая война.

Центральными событиями этой войны стала попытка захвата грузинами Цхинвали и их последующее выдавливание российскими и южноосетинскими вооруженными силами. Боевые действия проходили на фоне резкой риторики между Россией и странами Запада.

Какие можно сделать игры: Вряд кто-нибудь из отечественных разработчиков решится в ближайшие годы сделать игру про грузино-южноосетинский конфликт. Но в западных играх эта война появиться может, вопрос только в том, какова будет ее трактовка.

Интереснее всего то, что сценарий южноосетинского конфликта до боли напоминает завязку **Tom Clancy's Ghost Recon**. Там война тоже началась в августе 2008-го, тоже в Южной Осетии, тоже из-за того, что Россия помогла осетинам, а президента страны тоже звали Дмитрий, только фамилия у него была Арбатов.

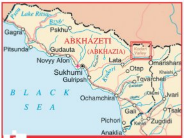
Так и не объявленная война с Грузией была самым серьезным конфликтом для России со времен Афганистана.

Современный грузино-абхазский конфликт (1992-1993 гг., с 2006 года и по настоящее время)

Историческая справка: Этот конфликт тесно связан с грузино-южноосетинским. Чтобы предотвратить потерю Абхазии, которая объявила о независимости в июле 1992 года, Грузия ввела туда войска. Однако под давлением России грузинские войска прекратили продвижение, а позже и вовсе были выдавлены с территории республики. В 1994 году на территории Абхазии разместились российские миротворцы.

В 2006-м, невзирая на протесты со стороны России и Абхазии, грузинские войска вошли в Кодорское ущелье и заняли его верхнюю часть, впоследствии укрепив его. Однако в ходе южноосетинского конфликта 2008 года абхазы воспользовались шансом и отбили обратно эту территорию.

Какие можно сделать игры: С абхазским конфликтом ситуация та же, что и с южноосетинским. Игры российского производства по мотивам войны в Абхазии маловероятны, а вот на Западе, где на этот конфликт смотрят в грузинской трактовке, они вполне возможны.



На карте отмечено Кодорское ущелье — одна из самых горячих точек в Абхазии.

Чеченские войны (1994-1996, 1999-2000 гг.)

Историческая справка: После распада СССР президент Чечни Джохар Дудаев объявил о независимости, на что Москва ответила в 1994 году вводом войск и новогодним штурмом Грозного. Однако единственным результатом двухлетней кровопролитной войны стал отвод войск и фактическое отделение Чечни.

Тем не менее, несмотря на фактическое отделение республики, стабилизации обстановки после 1996 года не наступило: напротив, из Чечни усилился поток наркотиков, там стали готовить террористов, в соседних республиках был отмечен рост исламского фундаментализма.

Чеченская война осталась в прошлом. А когда-то казалось, что ей не будет конца.

После неудавшегося нападения боевиков на Дагестан в 1999 году федеральный центр развернул кампанию по возвращению Чечни. Вторая чеченская кампания охарактеризовалась куда более подготовленными действиями, массовым применением авиации, а также переманиванием бывших чеченских лидеров на российскую сторону.

Почти все лидеры боевиков (Масхадов, Басаев, Хаттаб, Гелаев) за прошедшие девять лет были уничтожены, и сейчас ситуация в Чечне более-менее стабилизировалась.

Какие можно сделать игры: Чеченская тема — самая больная точка в современной истории России. В играх чеченскую тему затрагивали пока мало, вспоминаются разве что «**Альфа: Антитеррор**» (2005) и консольный шутер **Black** (2006). Хотя история у чеченских войн богатая, игры можно сделать самые разные.

Война с терроризмом в Афганистане (с 2001 года по настоящее время)

Историческая справка: Операция США в Афганистане, начатая после 2001 года, носит название «Несокрушимая свобода» (Operation Enduring Freedom). Главный удар, который был нанесен США, пришелся по афганским талибам, к их числу относится и террорист №1 Усама бин Ладен. Афганистан по сей день остается главным фронтом борьбы с терроризмом, притом что именно ЦРУ в свое время (во время афганской войны) этот терроризм выпестовало.

В ноябре-декабре 2001 года США совместно со странами НАТО предприняли бомбардировки Афганистана, где, по их мнению, укрывался Усама бин Ладен, после этого страна была оккупирована войсками коалиции. Большинство населенных пунктов было взято до конца ноября.

Несмотря на первоначальные успехи, НАТО до сих пор не в состоянии держать под контролем всю территорию страны, и даже те регионы и населенные пункты, где размещены их подразделения, контролируются очень условно.

Какие можно сделать игры: Эта война могла бы лечь в основу игры практически любого жанра, кроме, может быть, стратегии (для стратегии важен баланс, а здесь силы сторон все-таки несопоставимы, талибы вынуждены вести партизанскую войну). И очень странно, что таких игр до сих пор мало. Ну разве что **Delta Force: Task Force Dagger** (2002).

Воинский контингент НАТО в Афганистане столкнулся практически с теми же самыми проблемами, что и в свое время советские войска.

Война в Ираке (с 2003 года и по настоящее время)

Историческая справка: Формальным поводом для войны стала информация о наличии у Ирака оружия массового поражения (его там, конечно же, не нашли). Вторжение началось 20 марта 2003 года, уже через месяц Ирак был захвачен.

Это были цветочки, ягодки начались потом. Против войск НАТО развернулась партизанская война, длящаяся по сей день и порой перерастающая в полномасштабные боевые действия. Особенно показательным было восстание 2004 года в Фаллудже, которое стало ответом на жестокость американских наемников из США. Американским войскам пришлось заново отбивать Фаллуджу. Через полгода там вспыхнуло еще одно восстание и понадобился еще один штурм — с еще большими жертвами (во время первого штурма США потеряли убитыми 27 человек, во время второго — 95).

Какие можно сделать игры: Странно, но один из самых интересных конфликтов современности остается почти нетронутым — по всей видимости, в силу известных политических причин. Между тем на базе этого конфликта возможны игры самого разного толка: экшены, стелс-экшены, военные симуляторы по образцу **Operation Flashpoint**, стратегии. Авиа- и вертолетные симуляторы делать бессмысленно — в воздухе авиации НАТО противостоять некому.

Что касается уже вышедших игр, то Ирак фигурирует в **Kuma: War** и во вступлении **BlackSite: Area 51**; в **Battlefield 2** война идет на Ближнем Востоке и воюют между собой американцы с арабами, но назвать вещи своими именами разработчики постеснялись. А в **Full Spectrum Warrior** прямым текстом сказано, что вымышленный Зекистан, куда игрока отправляют наводить порядок, — страна из того же региона, но это точно не Ирак и не Афганистан.

Похоже, американцы зависли в Ираке надолго.

Возможные конфликты ближайшего будущего

Какие еще конфликты возможны в ближайшее время? Вполне вероятно, что следующим на очереди будет Иран. Эта страна враждебна Западу и явно собирается обзавестись ядерным оружием (разговоры об атомной энергетике, естественно, всего лишь прикрытие), так что США наверняка рано или поздно нанесут превентивный удар.

Пакистан, хоть и считается давним союзником Америки, в последнее время впал в немилость и тоже может подвергнуться нападению. По одной из версий, за недавними терактами в Пакистане стоят США, которые вынашивают планы смены руководства этой страны. Правда, игра эта опасная: к власти может прийти радикальная исламская группировка, которая развяжет войну с Индией из-за Кашмира, являющегося спорной территорией. А Индия и Пакистан — это даже хуже, чем Иран, обе эти страны *уже* обладают ядерным оружием.

Индо-китайский конфликт ввиду постоянной нестабильности в Тибете тоже возможен.

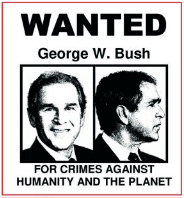
Другой конфликт может разгореться между Китаем и Тайванем, особенно если западные страны продолжат рассматривать Тайвань как самостоятельное государство.

Уго Чавес, конечно, сидит на огромных запасах нефти, однако терпение США небезгранично, и со временем его выпады могут возыметь действие. **Mercenaries 2**? Они самые.

Не будем забывать и об обострении отношений между явно проштатовским правительством Колумбии и левой Венесуэлой, выступившей в недавнем кризисе на стороне Эквадора.

Серьезными проблемами грозит спор из-за энергоресурсов Арктики. На них претендуют сразу несколько стран — Россия, США, Канада, Норвегия, Дания.

Ну а самый страшный конфликт может разразиться у нас под боком, между Россией и Украиной. Еще несколько месяцев назад сама возможность такого развития событий казалась невероятной, но сейчас может сработать эффект самооправдывающегося ожидания: некоторые вещи случаются просто потому, что в какой-то момент о них начинают слишком много говорить. ■



Эра Буша уходит, а войны, начатые при нем, остаются, и неизвестно, что с этим будет делать новый президент.

Игорь Варнавский

КТО И ЧТО, ПОМИМО ИЗДАТЕЛЕЙ И РАЗРАБОТЧИКОВ, ОПРЕДЕЛЯЕТ ОБЛИК ИГР

НЕОЧЕВИДНОЕ, НО ВЕРОЯТНОЕ

Всем людям свойственно искать на любые вопросы (жизни, Вселенной и вообще всего сущего) самые, как им кажется, простые и логичные ответы. Или, наоборот, самые сложные и нелогичные. Если цена на нефть падает, значит, все дело в финансовом кризисе и рецессии мировой экономики (хотя рецессия составляет несколько процентов, а цена на нефть падает в два раза). Или — сложный ответ — это тайный план Саудовской Аравии, направленный на то, чтобы остановить переход на альтернативную энергетику, которая угрожает ее благополучию. Или — совсем сложный ответ — это заговор правительства США, которое само срежиссировало финансовый кризис и падение цен на нефть, чтобы девальвировать доллар и тем самым уменьшить национальный долг, самый большой в мире.

Точно таким же образом зачастую пытаются объяснить любые события, происходящие с играми и компаниями, которые их создают. При этом забывается, что жизнь гораздо сложнее любой логической модели, что в ней есть место бесчисленному количеству случайностей и факторов, скрытых от глаз стороннего наблюдателя. Простой пример: идея «Преступления и наказания» пришла к Достоевскому не просто так, а когда он, будучи в Германии, проигрался в пух и прах в казино и отчаянно нуждался в деньгах. Первые же деньги за этот роман писатель снова спустил в казино.

Ритейлеры

Какую роль играет издатель, хорошо известно. В зависимости от степени независимости разработчика его роль может варьироваться в разных пределах. Первая модель — распространение, реклама и просьбы из разряда *«Ну вы бы шевелили копытами, а?»* (**3D Realms** и **Duke Nukem Forever**, **Remedy** и **Alan Wake**). Вторая модель — распространение, реклама, контроль над разработкой (есть версия, что **S.T.A.L.K.E.R.** привели в более-менее божеский вид всего за несколько месяцев до релиза стараниями продюсера от **THQ**) и — иногда — финансирование. Третья модель — издатели «полного цикла», с собственными производственными мощностями, контролирующие вообще все от и до, за исключением студий, которые находятся на особом счету и имеют больше свободы, чем остальные подразделения (**Blizzard**, **Bungie**, **Rockstar**).

А вот как на облик игр влияют торговые сети, которые, собственно, их и продают? В России, где вплоть до недавнего времени доминировал и во многих регионах продолжает доминировать пиратский рынок, влияние ритейлеров пока невелико. На Западе, прежде всего в США, торговые сети порой имеют такое влияние, что могут напрямую диктовать свои условия издателям. Ритейлеры постоянно собирают информацию о покупателях и их покупках и на основании этого сами устанавливают ассортимент своей продукции. Если супермаркет посчитает, что какой-то жанр или разновидность игр недостаточно популярны, он просто перестанет принимать их на реализацию и ставить на полки. Естественно, это приведет к тому, что игр такого рода станет меньше или их перестанут разрабатывать вообще.

Подбирая ассортимент, магазины ориентируются не только на текущий спрос, но и просчитывают, что именно будет востребовано в будущем, еще до того, как люди начнут покупать эти товары. Россия, судя по всему, движется к американской модели. Торговые сети распространяются по стране со скоростью Большого взрыва, кризис этот процесс, может, и замедлил немного, но явно не остановил. А уже в следующем году в России ожидают появления Wal-Mart, самой крупной американской торговой сети и по совместительству самой большой публичной компании в мире. Wal-Mart имеет в мире ритейла репутацию Галактической Империи, и повадки у нее такие же.

Хорошая же новость состоит в том, что по мере роста цифровой дистрибьюции роль супермаркетов будет падать. На PC продажи через интернет давно стали привычным явлением. Консоли тоже подтягиваются: на PS3 уже в порядке вещей, что многие крупные игры (**Siren: Blood Curse**, **Wipeout HD**) появляются сначала в PlayStation Network и только потом выходят на дисках.

Когда в каких-нибудь играх находят что-то подцензурное (см. скандал с модом Hot Coffee), Wal-Mart первой убирает их с прилавков.

Когда жизненный цикл консолей подходит к концу и их ресурсов начинает ощутимо не хватать, разработчики делают игры примерно в таких вот условиях.

Производители консолей

С компьютерными играми все просто — делать их может кто угодно, какого угодно качества и со сколь угодно высокими системными требованиями. На консолях подобного либерализма и близко не наблюдается. Чтобы выпустить игру на приставке, надо пройти сертификацию у ее производителя, закупить специальное оборудование, а когда игра будет готова — отправить ее на проверку платформодержателю. Там ее проверят на стабильность и наличие багов и, если проблем нет, дадут добро на релиз. Тираж печатается только на заводе платформодержателя, и нигде больше.

Формально компания-производитель консоли не может вмешиваться в содержание игры, но, если нужно, она может воздействовать косвенно. Рычаги у нее для этого есть.

Технические ограничения

В той или иной степени технические ограничения дают о себе знать всегда, но иногда они задают облик игры практически целиком. Самый известный пример — **Metal Gear** Хидео Кодзимы. Когда Хидео в середине 80-х пришел в **Konami**, его определили в отдел по разработке игр для компьютеров MSX2 и поручили разработку экшена. Но даже для полноценного 2D-экшена эти компьютеры были слишком слабыми (отображать большое количество движущихся объектов они не могли). Хидео, разумеется, был не в восторге от такой ситуации, но надо было как-то выкручиваться, и тогда он придумал Metal Gear, первый в мире стелс-экшен.

Бизнес-факторы

Основная масса крупных проектов создается сейчас в стенах больших публичных компаний, акции которых торгуются на бирже, и их цена — предмет постоянный заботы руководства. Любой успех и любая неудача моментально сказываются на котировках. С одной стороны, это дисциплинирует, с другой — одни лишь финансовые показатели не дают полной картины. Инвесторы в большинстве своем не разбираются в играх, новость о любом хоть сколько-нибудь рискованном проекте они встречают настороженно. Частным компаниям в этом смысле проще: им плевать на реакцию рынка, они отчитываются только перед узким кругом своих совладельцев или вообще перед единственным владельцем.

Получается, лучше быть частной компанией? И да и нет. Выход на биржу — хороший способ привлечь большие инвестиции и естественный этап роста, по этому пути идет большинство компаний. В двадцатке крупнейших издательств 2007 года частных фирм всего две (**Atlus** и **LucasArts**), все остальные — публичные (**Nintendo**, **EA**, **Activision**, **Ubisoft**, **THQ**, **Take-Two**, **SEGA Sammy**, **Sony Computer Entertainment** и далее по списку).

Акции американских игровых компаний торгуются на бирже NASDAQ.

Семейные обстоятельства

Самый показательный пример того, как семейные обстоятельства могут повлиять на планы игровой компании, дала **IO Interactive**. За прошлый год у ее сотрудников родилось 26 (!) детей. В связи с этим в IO решили временно сменить курс развития. Сейчас они делают простую казуалку (мы подписали NDA и поэтому пока не можем о ней распространяться; анонс будет в этом месяце), все крупные проекты отодвинуты в сторону. Не зная этого, можно строить самые дикие догадки: что **Kane & Lynch** и **Hitman: Blood Money** провалились, что IO выдохлись и решили уйти в казуалки и т.д. А на самом деле все просто: когда у стольких сотрудников маленькие дети, серьезный проект не вытянешь.

Дети — вот кто лишает игровую индустрию ее лучших кадров!

Усталость, потеря интереса к играм

Как и любое увлечение (а мы априори предполагаем, что все сколько-нибудь значимые люди в игровой индустрии — это люди, увлеченные своим делом), игры со временем могут наскучить. Одни решают эту проблему тем, что сокращают активность или переходят на более простые игры, другие меняют сферу деятельности. Алекс Серопян, сооснователь Bungie, один из отцов **Halo**, к 2002 году так устал, что покинул свою компанию (уже проданную **Microsoft** двумя годами ранее), вернулся к себе на родину, в Чикаго, создал небольшую компанию **Wideload Games** и сейчас тихонько делает казуалки (**Hail to the Chimp**, **Cyclonite**). На вопрос, почему он забросил большие игры, Алекс неохотно отвечает, что они ему уже не очень-то интересны, да и с детьми хочется больше времени проводить.

Крис Робертс

Джерри О'Флахерти

Похожую историю рассказал нам и Стив Фокнер. На протяжении пятнадцати лет его имя ассоциировалось исключительно с хардкорными стратегиями (**Warlords**, **Warlords Battlecry**), но несколько лет назад Стив радикально сменил направление и тоже перешел на казуалки (**Puzzle Quest**, **Neopets Puzzle Adventure**). Что с ним случилось? *«Да как-то надоело,* — признается Стив. — *Я становлюсь старше, и мне уже не хочется столько времени тратить на игры. А на казуалки много времени как раз и не нужно»*.

Когда люди покидают игровую индустрию, то чаще всего уходят в софтверные компании или в кино. Джерри О'Флахерти, работавший в **Ion Storm** (**Anachronox**), **Westwood** (**Command & Conquer: Renegade**) и **Epic Games** (арт-дирекшен **Gears of War** и **Unreal Tournament 3**), режиссирует мультфильм **ThunderCats** (2010). Там же, в Голливуде, осел и Крис Робертс, человек, стоявший за **Wing Commander**, **Starlancer** и **Freelancer**, а ныне — кинопродюсер (**«Каратель»**, **«Оружейный барон»**, **«Счастливое число Слевина»**).

Случайности и нелепости

Закон Мерфи гласит, что если какая-то неприятность может случиться, то она случается. И хуже всего, если эта неприятность совершенно непрогнозируемая и/или такого масштаба, что хоть ложись и помирай. На «ИгроМир-2007» привезли дебаг Xbox 360 с единственной в природе европейской версией **Turok**. Посетители выставки, дорвавшись до консоли, стерли игру. Если бы это была единственная версия Turok вообще, разработчику, скорее всего, пришлось бы переносить релиз как минимум на несколько месяцев.

Слава Кпсс

Макс Пэйн (Max Payne)

- **Жанр:** непутевая экранизация
- **Режиссер:** Джон Мур
- **Сценарий:** Бо Торн
- **В главных ролях:** Марк Уолберг, Мила Кунис, Ольга Куриленко, Бо Бриджес, Лудакрис, Крис О'Доннел
- **Бюджет:** $35 млн
- **Сайт:** ***www.maxpaynethemovie.com***

Нью-йоркский детектив Макс Пэйн (Марк Уолберг) ведет жизнь типичного копа-потерявшего-все: безвылазно сидит в отделе нераскрытых преступлений, ни с кем не общается, вечно ходит с кислой миной, на красивую девушку, пытающуюся его соблазнить (Ольга Куриленко, нынешняя бонд-герл, а в недавнем прошлом — хитмен-герл), реагирует равнодушно. Схожую реакцию Макс демонстрирует, когда эту же самую девушку находят в переулке в обезглавленном виде и с уликами, которые явно указывают на его причастность к убийству. Оживляется он лишь тогда, когда выясняется, что смерть девушки связана с гибелью его семьи (убитой якобы уличной шпаной, а на самом деле по заказу злодейской корпорации), а ничего другого, кроме как отомстить, Максу в этой жизни уже и не надо.

К **Max Payne**, самой киношной игре по ту сторону от **Metal Gear Solid**, экранизаторы прицеливались с 2001 года, фактически с момента релиза. Для экранизации она подходила наилучшим образом. Max Payne первым перенес «матричный» экшен, прежде возможный лишь на целлулоиде, на экраны мониторов, это была вещь того порядка, которая становится классикой еще до своего рождения. А самое главное, это была взрослая криминальная драма, исполненная с таким надрывом и на таком уровне, какого в играх еще не видели.

Впервые в Max Payne я поиграл в компьютерном клубе своего родного города в октябре 2001-го. Клубная обстановка не очень-то располагает для игр типа Max Payne, в них надо играть дома, в уединении. Но «Макс» произвел на меня такое впечатление, что я полностью отключился от реальности и очнулся, только когда проиграл все карманные деньги, кроме заначки на автобус. Я вышел и побрел к автобусной остановке, но перед глазами у меня стояли кадры из игры, а в ушах звучал усталый, измученный голос Макса. До остановки было довольно далеко, минут двадцать пешком, но лишь когда я добрел до нее, то заметил, что, оказывается, все это время шел сильный (крупными хлопьями, прямо как в игре) снег — первый снег в том году. Впечатление от Max Payne было сродни наркотическому опьянению — я шел и не видел ничего вокруг себя.

Фильм подобных эмоций не вызывает даже близко. По уже сложившейся «доброй» традиции экранизация несопоставимо хуже игры. Проблемы начинаются еще на стадии сценария. За основу взят сюжет первой части, правда, в сокращенном виде. Это понятно, объяснимо и простимо: в Max Payne было столько действующих лиц и событий, что в одном полнометражном фильме им всем не нашлось бы места. Непонятно другое: если уж авторы экранизации взялись перекраивать сюжет, то почему не довели дело до конца? Для человека, незнакомого с первоисточником, многие вещи в фильме останутся просто непонятными. Взять хотя бы Мону Сакс, переквалифицировавшуюся из итальянки (в игре) то ли в русскую, то ли в украинку: в фильме вообще никак не поясняется, кто она такая, ясно только, что из криминального мира.

Но черт с ним, со сценарием. Для кинокартины, снятой по мотивам одного из самых зрелищных шутеров, в «Макс Пэйне» просто не на что смотреть. Экшен дежурный, а обязательный эпизод с рапидом снят настолько натужно, что сразу понятно: его вставили по нужде, просто потому, что так в контракте прописано.

Такое же ощущение — ощущение будничности и дежурности — оставляет и весь фильм. «Макс Пэйн» не то чтобы плох, просто он снят равнодушно. Безразличие к собственной роли продемонстрировал даже Марк Уолберг, хоть он тут и старается больше всех. Еще до выхода фильма он заявил, что в игру не играл и делать этого не собирается. На вопрос ~~«WTF?»~~ «почему?» (для любого уважающего себя актера знакомство с первоисточником подразумевается по умолчанию) он ответил в том духе, что, мол, вдруг понравится, а эти ваши игры, они ведь столько времени требуют, а у меня дети, семья...

Все остальная съемочная группа так и вовсе словно отрабатывала заказ. Полицейский с мрачным прошлым? Есть. Зимний Нью-Йорк с кружащими в воздухе огромными хлопьями снега? Сделано. Рапид? В наличии. Перестрелки в формате «один с пистолетом против целого отряда спецназа»? Присутствуют. Бизнес-люди из **Take-Two**, Max Payne видевшие, скорее всего, только в собственных корпоративных буклетах, продали права на экранизацию, а люди из кинокомпаний сделали все так, как и было наказано. Что вам еще надо?

Оценка: ★★★★★

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Тактика и стратегия непрерывного действия

Более 200 моделей техники ВМВ: танки, бронемашины, пушки, самолеты, корабли...

Каждый снаряд, каждая пуля, каждый осколок ведут себя по законам физики.

Поддержка разных типов снарядов, учет толщины брони, ее наклона и угла попадания снаряда.

1 Высокая степень интерактивности среды: любой объект можно разрушить или сжечь.

2 Контролируйте движение, стрельбу, выбор снарядов и вооружения любого юнита в режиме «прямого управления».

3 Захватывайте любую технику, ремонтируйте ее, обеспечивайте топливом и боеприпасами.

4 Устанавливайте минные поля, заграждения из мешков, ежей и колючей проволоки.

5 Ведение огня из-за укрытий и зданий резко повысит шансы ваших бойцов на выживание.

ФИРМА «1С»

- 10 МАСШТАБНЫХ ОПЕРАЦИЙ
- РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ
- 5 МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ РЕЖИМОВ
- ГЛОБАЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ИГРОКОВ

BEST WAY

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2008 Компания Best Way. Все права защищены. РЕКЛАМА

Сергей Климов

ЕСЛИ БЫ ВЫ ЗНАЛИ, КАК НАМ ДОСТАЕТСЯ

Исповедь издателя

Много лет я думал, что игровой бизнес отличается от смежных областей повышенным интеллектуальным коэффициентом. Спорные моменты решаются исключительно деликатно: «Позвольте, коллега, неужели мы и правда перепутали тона на обложке вашего проекта? — изумляется какой-нибудь издатель. — Мы срочно, срочно весь тираж перепечатаем!» А в это же время какой-нибудь схожего уровня управленец в игорном (не путать с игровым) бизнесе кряхтит, запихивая в багажник бездыханное тело конструктора новой рулетки. Так, на всякий случай, чтобы конкуренты не прознали о секретной формуле дохода. Прозрение пришло довольно поздно, зато я сразу понял, как горько ошибался.

Будем друзьями

Всю жизнь я покупал игры, искал новые проекты, уговаривал западных разработчиков и издателей прийти в Россию: взять наши деньги, а взамен вручить товар — игру.

Да, я общался с людьми, которые могли выставить счет вовремя, а могли и с задержкой, могли выслать курьером, а могли и по факсу, причем не на тот номер. Но они в любом случае немного теряли. Игра разрабатывалась и до того, как я к ним пришел, выпускать ее в любом случае планировали, хотя бы и только у себя, поэтому дополнительный российский контракт не был для них обузой. Самое страшное, что они могли сделать, это пообещать нам игру и не сдать ее вовремя, но такого, к счастью, не случалось ни разу.

Да, бывали (и бывают) проблемы с ресурсами. С потерянными скриптами, с неработающими утилитами, с кривыми лок-китами, написанными как будто гориллами для бабуинов. Но такие проблемы всегда решались тихо-мирно. Довольно крупная часть авансового платежа привязана к выходу русской версии, и зарубежный партнер почти всегда способен найти управу на своих мартышек-локализаторов, а то и самих разработчиков, чтобы те поднатужились и прислали все в срок, иначе компания не получит деньги. В критических случаях мы про себя посылали партнера к черту, сами писали утилиты, переводили речь со слуха и вставляли текст своими силами — в общем, готовили русскую версию на основе распотрошенного оригинала.

Да, с пугающей регулярностью бывают проблемы из разряда approval. Многие ошибочно полагают, что «approval» — это как бы «утверждение» или по крайней мере «согласование». На самом деле, «approval» — это самая настоящая пытка, только превращенная в официальную процедуру. Ни одному разработчику никогда и в голову не придет, что логотипы на обложке могут «стоять в неправильном порядке». Такими тонкостями занимаются только маркетинговые отделы издателя. И это цветочки! В отделе корпоративного маркетинга нам как-то указали, что на нашей обложке у героя «неправильное число пятен на теле»: мы прикрыли одно из них тенью.

Но и это еще не все. Самый ужас — отдел взаимоотношений с лицензиаром. Эти люди в черном могут сунуть нос в вашу работу на любом этапе, даже когда обложка уже утверждена, версия подписана, а тираж находится на пути в магазины. Не далее как в прошлом году мы добавляли один логотип, убирали другой, потом убирали первый, добавляли третий и, наконец, меняли цветовую гамму, лишь бы отдел взаимоотношений был уверен, что им не открутят уши в корреспондирующем отделе партнера, выдавшего лицензию. Это обошлось нам в несколько тысяч долларов (старые обложки-то пустили под нож) и мириады нервных клеток, однако результат можно считать хорошим. Все остались друзьями.

Это самое желание остаться друзьями меня, собственно, и убаюкало.

Но стоило мне начать продавать свои собственные проекты компаниям, у которых мы годами эти игры покупали, как я открыл для себя темную, адски темную сторону луны. Сейчас я расскажу вам несколько поучительных историй.

История первая: подарок из Швеции

Много лет я пил пиво с коллегами из регионального издательства в Австралии. У нас были общие партнеры, мы делились схожими историями об ужасных approval-процедурах и

Автора в студию!

Сергей Климов — генеральный продюсер московской студии **Snowball Studios**. Играми занимается 13 лет, за это время успел издать в России более 150 проектов для всех платформ — PC, PS2, PSP, PS3, Xbox 360, Wii и DS, хотя к PC относится с особым трепетом. Из собственных игр одну успел разработать и издать («**Pike: Операция Громовержец**»), другую — разработать и заморозить («**Всеслав**»).

Кроме выпуска проходных проектов вроде «**Отчаянных домохозяек**» и «**Хроник Нарнии**», Сергей и его команда успели отличиться образцово-показательной локализацией «**Готики**», переводом необъятного ролевика **Mass Effect** (впервые привлекли для дубляжа почти 180 актеров) и продюсированием серии «**Пенумбра**».

Любит выпить виски в хорошей компании, обожает участвовать в гонках по полигону на своей ярко-синей Audi TT и жить не может без настоящего зеленого чая Gyokuro, который ему ежемесячно присылают коллеги из Японии.

Больше всего обещаний дается, забывается и нарушается на выставках уровня Games Convention.

в целом (не знаю, как они, но я-то точно) пребывали в уверенности, что находимся в компании исключительно профессиональных собеседников. При случае я рекомендовал их знакомым разработчикам, расхваливал их презентации как образцы, достойные подражания, и каждый год исправно отправлял им открытки с Дедом Морозом. Одиннадцать месяцев назад я продал им игру, и теперь могу положа руку на сердце сказать, что больших кретинов в регионе не знаю.

Начну с того, что издатели Восточной Европы (в частности, России) воспитаны под подозрительным взглядом Европы цивилизованной и, конечно, Америки, где все самое большое и самое справедливое: «*Вы только представьте, я продал свой проект в Россию — а они заплатили! Вовремя! И даже подтвердили свифтовкой* (платежный документ из банка. — **Прим. «Игромании»**)*! Чудо, да и только, какие они у нас теперь образованные!*» — верещит розовощекий английский издатель, накушавшись водочки по случаю завершения финансового года.

Если мы или наши польские, чешские, румынские и болгарские друзья из «неспокойного восточного региона» не заплатим вовремя, а тем более не заплатим вообще, бизнес можно будет закрывать буквально через квартал. Честь быть надежным партнером из России нужно не только заслужить, но и постоянно оправдывать. Делать презентации, как у больших компаний, отчитываться о продажах раньше оговоренного срока, а рискованные рекламные кампании оговаривать до, а не после, по следам жертв и разрушений.

Но оказалось, что, пока мы учились пить сотерн (*одно из лучших десертных вин.* — **Прим. «Игромании»**), не оттопыривая мизинцев, многие компании из традиционно образованных и культурных регионов Европы успешно деградировали. Никогда, никогда в своей издательской карьере я и предположить не мог, что европейская компания может называться гордым словом «издатель» и за 11 месяцев (без малого год!) не прислать разработчику ни одной копии игры, которую они у себя издали. Страшно подумать, что будет, если кто-то из моих подчиненных после третьего напоминания что-то не отправит партнеру.

Однако самая свистопляска начинается, когда дело доходит до денег. Недавно я получил отчет о продажах из одной традиционно благополучной территории. Отчет задержался на самую малость — на два с половиной месяца, притом что в квартале, если помните, их три. С удивлением я обнаружил, что денег нам причитается видимо-невидимо, однако продажи не просто не балуют, а расстраивают, как расстраивают тупые дети, когда они свои и с ними уже ничего не поделать — остается лишь научиться жить с адекватными ожиданиями.

Причина обнаружилась быстро. Грозная женщина — финансовый директор — наивно сложила выручку из соседних колонок несколько раз, удвоив на бумаге наши продажи. Как так может поступить человек, работающий в должности европейского главбуха, для меня загадка. Счет мы выставлять не стали, однако я начал серьезно задумываться о том, как ведутся финансовые дела в европейских компаниях и проверяется ли тамошняя отчетность хотя бы раз в три года.

И все же продажи — это тоже цветочки. Большинство страшилок, которые издатели пересказывают друг другу на панибратских встречах, повествуют о кидалове — о том, как кто-то продал или почти продал игру своего разработчика за рубежом. Проникнуться любовью к своему издателю можно только поняв, как нам достается во время работы.

История вторая: должники из Франции

Началась эта история в одном столичном городе. Как-то за обедом в приятной обстановке знакомый разработчик поделился, что такая-то европейская Компания ему упорно не платит. Надо сказать, что «не платит» — это уже не просто опоздание. Это ситуация, когда ты отдаешь материалы только в обмен на деньги и грозишь судом, если эти деньги не приходят. К тому времени я плодотворно работал с Компанией не раз и не два, поэтому списал проблему на продюсера, который вел проект. Кто знает, может, его спросили, нужны ли его команде деньги, а он сказал, что дело подождет... Иногда так бывает.

Однако полгода спустя я услышал про хроническое «не платит» от другого партнера, издателя. На бумаге сделка выглядела прекрасно: большая сумма, европейские права. На деле эту сумму пришлось вытягивать маленькими частями, то угрожая, то уговаривая, причем за это время из Компании успели уволиться два топ-менеджера. Одного выгнали за воровство, другой сам предпочел найти конторку получше. Разработчик при этом кричал не своим голосом и требовал причитающихся на бумаге сумм от продаж в Европу. Его мало интересовали проблемы неплатежей. Его интересовали деньги.

На прошедшей в Лейпциге Games Convention я общался с представителями Компании. К тому моменту у меня еще в голове не укладывалось, как это в небольшой частной организации могут сосуществовать аккуратный бухгалтер, который каждый раз извиняется, когда просит у нас подтверждение платежей, профессиональный менеджер по продажам лицензий, который максимально помогает с изданием продуктов в России, и злые неплательщики в отделе покупки, которые годами кидают партнеров, изводят разработчиков и не выплачивают долгов, пока не придет исковое заявление. А главное, спроси меня кто о репутации Компании, я бы, не задумываясь, ответил, что это прекрасный издатель, с которым мы успешно работаем уже много лет. Ответил — и совершил бы ужасную ошибку, отправив их отделу производства новые жертвы. На встрече в Лейпциге я убедился, сколь «прекрасен» директор и собственник Компании. Мое счастье, что у нас не возникало никаких проблем. Контора прогнила с головы, а я сильно укрепился во мнении, что издавать игру через партнера во много раз сложнее, чем представляется любому типичному разработчику.

История третья: воришки из Германии

Третья история началась в деревне, где мы с разработчиком подписали контракт на издание нового проекта и на переиздание старого. Заключая договор по старому продукту, мы внимательно изучили предыдущий контракт и удостоверились, что предыдущий издатель команду просто кинул — забрал диск и не заплатил ни копейки даже после того, как получил уведомление от юристов. На всякий случай мы отправили ему открытку с предупреждением не шалить: знаете, мы сотрудничаем сразу с двумя юридическими фирмами, им почти нечем заняться, а выводы делайте сами.

Следующие три месяца мы переводили старую игру на европейские языки и готовили переиздание сразу на 12 территориях. И тут получили первую весточку. Некая французская компания написала, что на днях приобрела права на переиздание у старого издателя (который разработчика обманул и эти права потерял). Не против ли мы, если французы выпустят проект? Конечно, мы немедленно приостановили их контракт и попросили ничего жуликам не платить, а старому издателю курьером отправили последнее китайское предупреждение.

Представить проект запоминающимся — это, конечно, задача издателя. Но на большие презентации уходит столько денег, что хватит на разработку новой игры.

Разработчики зачастую понятия не имеют не только о том, как выглядит их стенд на выставке, но даже где его найти. И уж, конечно, мысли не допускают, что стенда как такового может и не быть.

Найди отличия

У этих обложек четыре отличия, на первый взгляд совсем небольших. Однако они отделяют легальный выпуск официальной версии от выпуска «неутвержденной версии», что может повлечь за собой разрыв контракта, потерю прав и суровые штрафные санкции.

Вы — потенциальный покупатель. Как быстро вы найдете все четыре отличия? Так ли уж они, по вашему мнению, критичны?

Правильные ответы:

1. На первой обложке отсутствует логотип разработчика **Frictional Games**.

2. На первой обложке не добавлен графический символ зарубежного издателя **Paradox Interactive** — скелет утконоса. Само по себе это не проблема, но без утконоса площадь логотипа Paradox Interactive становится меньше площади логотипа **snowball.ru**. А это уже нарушение контракта, в котором написано, что площадь логотипа зарубежного партнера не может быть меньше площади логотипа российского издателя.

3. Подзаголовок с первой обложки не прошел утверждение у разработчика при обратном переводе. После долгих обсуждений «источник зла» был заменен «истоками».

4. Наконец, цвет текста на первой обложке показался зарубежным партнерам несколько ближе к желтому, чем оригинальный красный цвет, который они утверждали.

Месяца через полтора после того, как мы отбились от французов, схожее письмо пришло из Польши. Игру продали журналу на covermount (на DVD-приложение к номеру). За три копейки, конечно, но наши юристы все равно накатали старому издателю грозное послание.

Тут, надо сказать, мы озадачились. Как же так, в Германии, прекрасной европейской стране с традициями законопослушного поведения, может существовать компания, которая не только обманула разработчика при первом запуске проекта, но еще и продолжает продавать ворованное, несмотря на прозрачные намеки наших юристов?

Мы забросили удочку в одну немецкую фирму, которая занимается рейтингами местных компаний. Оказалось, что имущества за нарушителем на десять тысяч евро, дел против него уже пять штук, и все они, что характерно, не по игровой тематике, а по кредитной линии. Дело катится к банкротству. Мы взвесили возможные варианты и решили дождаться такого финала, не вмешиваясь со своими исками: судебный процесс в Европе — большие расходы, а погоды наш иск не делал.

История закончилась совсем недавно. Издатель-нарушитель все-таки издох (так ему и надо!). За время существования он успел своровать проект, и если бы не наше вынужденное вмешательство, то авторских от продаж этой игры разработчик так бы и не дождался. Что до нас — мы оплатили счет юристов на $2750 (легко отделались; когда работы много, набегает и по $20 000). Никакой разработчик нам этих денег, конечно, не вернет.

История четвертая: как продать американскую игру, не имея на нее прав

Четвертый случай — комбинация первых трех, причем дело еще тянется.

Некоторое время назад мистер X, рассчитывающий продать игру А, приехал в Россию. Сделка завершилась успешно, мистер X и издатель уже довольно потирали руки, как вдруг у мистера X в рукаве обнаружилась игра Б. Он предложил ее открыто, при всех, не в подвале, не при свечах и не шепотом. И тем не менее что-то настораживающее во всем этом было. Если ты едешь продавать А+Б, логично назначать встречи для показа и А, и Б. Запоздалое появление второго проекта наводит на мысль о спонтанном характере предприятия. Странновато было и то, что подписываться предлагалось «здесь и сейчас», а оплата требовалась срочно. Речи о том, чтобы обстоятельно продумать запуск и согласовать сроки выхода, явно не шло.

Мы с коллегами рисковать не стали, и правильно.

Не прошло и трех дней, как на рынке нарисовался мистер Y. Продающий, как вы догадались, все тот же проект Б. Ага, мистер X — обманщик? Как бы не так. Он порядочный человек. Просто и мистер X, и мистер Y пребывали в полной уверенности, что именно им разработчик передал права на Россию. А немного погодя вообще выяснилось, что разработчик никаких прав на Россию никому не передавал. И если мы не дай бог уже успели у кого-то их выкупить, то вернуть нам наши деньги он никак не поможет.

Стали разбираться. Выяснилось, что региональные издатели мистер X и мистер Y имеют право издавать игру исключительно на своих собственных территориях. Продать проект в России они решили заодно, в надежде подписать договор и получить аванс, а потом рассказать об этой чудесной сделке разработчику, поделиться авансом, ну и ударить по рукам.

История пятая: кое что задаром из Великобритании

В прошлом году знакомые разработчики продали права на издание проекта сразу на всю Европу. Проект, надо заметить, был приличный, но в «трудном» жанре, такие в Европе плохо расходятся. Издатель попался новый, положительных отзывов я о нем не слышал, зато и порочащие репутацию слухи не ходили. В общем, все решили, что контора нормальная.

Как-то получилось, что я, услышав про сделку, пометил себе поинтересоваться продажами через несколько месяцев. Разработчики о судьбе своей игры ничего не знали (мы, мол, люди «некоммерческие», мы разрабатываем, а не цифры считаем). Получив на руки отчет со словами «аванс в процессе окупаемости» (то есть игра продается и денежки капают), они вопросов задавать не стали.

Поскольку продажи никто ни в России, ни в Европе первым встречным не раскрывает, у меня оставался один дедовский метод: отправляясь на встречу, скажем, в Мадрид, я при случае интересовался судьбой проекта. Во время визита испанцы, издававшие именно эту игру, поделились кое-какими цифрами. Я вычел 20% нераспроданного остатка, поделил число на два и получил цифру, которая ближе к реальности, а не к научной фантастике.

Через некоторое время я оказался в Скандинавии и, конечно, не преминул поинтересоваться, как там наша игра: издавалась ли? продалась ли? как с прессой? И вот тут-то я с удивлением выяснил, что игра не издавалась (жанр трудный), однако ее издатель уже не раз навязывал всем на рынке совершенно другую игру, собственную. А эту, первую, чужую, предлагал в довесок, бесплатно, «*royalty free and without any fees*».

Верный способ узнать, обзавелся разработчик издателем или еще нет. Если на стенде — одинокий ноутбук и улыбающийся продюсер, значит, команда еще в процессе поиска. А если творится форменное безобразие, значит, издатель уже внес посильную лепту.

Практика согласования

Аксиома: любая реклама игры должна быть согласована с правообладателем. И чем крупнее проект и известнее серия, тем меньше свободы имеет региональный партнер в выборе графики, текста и оформления.

Первый макет полностью повторяет обложку игры — утвержденное название, утвержденный визуальный ряд, утвержденный размер и расположение логотипов, без лишних изысков переведенный девиз. Этот макет информативный... но при этом скучный до зубовного скрежета.

Второй и третий макеты лучше отражают наше представление о том, как надо продвигать эту игру, но не содержат ни названия проекта, ни его логотипа. Почему мы смогли их запустить? Потому что они никоим образом не нарушают нашего контракта с разработчиком: здесь нет ничего, что по контракту требует одобрения (знали бы партнеры, что тут написано, они бы точно завернули такую рекламу!). Эти макеты без всяких approval изящно доносят нашу идею, а по характерному шрифту и так понятно, какой проект рекламируют.

Я был в шоке. Получается, что разработчик отдал свой проект некоему издателю под гарантию и авторские, а тот использует игру в качестве смазки, чтобы выйти на новый рынок с другой серией. И при этом считает себя вправе отдавать лицензию за красивые глаза, лишь бы была польза для себя любимого!

Что мы видим? Некие клоуны, получив проект через права на одну территорию или права на регион, самостоятельно расширяют эти права в расчете, что разработчик не узнает. А если узнает, то всегда будет готов постфактум договориться полюбовно. А если и не будет, то что он, этот разработчик, сделает? В суд пойдет? Заплатив десятки тысяч долларов за подготовку процесса? Оторвет продюсера или директора от разработки и отправит околачивать кабинеты в Брюсселе? Смешно просто.

Все это — не кошмарный пример тяжелых будней какой-нибудь Западной Африки. Это истории про вполне реальных прохиндеев из Великобритании, Германии, Франции, Италии и даже США. О них многие знают, но немногие из тех, кто знает, могут предупредить тех, кто не знает. Тех, кто продает свои проекты и кого в конечном счете и дурят.

■ ■ ■

Пока разработчики торгуют душой (идеей, концепцией, видением, игровой вселенной и прочими нематериальными сущностями), мы, издатели, торгуем телом. Чтобы душа продолжала создавать прекрасные образы, ей совсем необязательно (а иногда и противопоказано!) разбираться, в какой именно стране НДС для игр равен 19% и что означает потеря венгерским форинтом 20 пунктов по отношению к польскому злотому в течение третьего квартала этого года. Для этого есть региональный издатель. Он нужен не только для того, чтобы «двигать коробки» на полках магазина. Он нужен, чтобы разработчика не провели на мякине, а если бы и провели, то чтобы было кому засунуть такого прохвоста в багажник (помните игорный бизнес?).

Дорогие разработчики, в следующий раз, когда вы увидите своего издателя, вежливо отсматривающего новый проект с прицелом подписать контракт на весь мир, подойдите и тихонько обнимите его. Быть может, вы не раз уже наблюдали, как он красиво летает на GDC, как выставляется в Лейпциге с отдельной переговорной и красивыми каталогами, как посещает Лион, чтобы выпить коньяка со сливками (индустрии).

Однако если бы вы знали, как нам достается, если бы вы только знали, КАК нам достается, когда мы продаем и защищаем ваши проекты. ■

P.S. Впервые статья была опубликована на сайте DTF.ru.

Большинство игроков винят в очередях, ценах на билеты и прочих неурядицах разработчика, в то время как за организацию отвечает издатель.

И издатель прекрасно это знает, поэтому старательно занимает посетителей материями куда более прекрасными и высокими, чем флаеры и толкучка.

Павел Севец

5 ШАГОВ К ЛОКАЛИЗАЦИИ
Русификация модов для CRYSIS

В предыдущих статьях цикла мы досконально изучили процесс перевода модов для Warcraft 3, Half-Life 2, TES 4: Oblivion и Neverwinter Nights 2. Теперь настало время разобраться с локализацией Crysis. Основная проблема состоит в том, что игра нашинкована большим количеством звуковых файлов, которые простыми средствами перевести очень сложно, зато можно пустить внахлест субтитры. Но и с ними придется повозиться — изначально даже локализованная версия Crysis не поддерживает кириллицу в модах, придется искать обходные пути и придумывать необычные способы локализации.

Шаг 1: изучаем структуру файлов

Сразу обратим ваше внимание на очень важный факт. Для перевода нам вообще не понадобится игровой редактор — всю локализацию мы будем проводить в текстовом редакторе **Notepad++**, помимо него нам еще понадобятся **Excel** и любой **ZIP-архиватор**.

Большинство дополнений для Crysis, даже если они называются кампаниями, по сути представляют из себя отдельные игровые карты, иногда несколько карт объединены общим сюжетом, и совсем уж редко попадаются моды, которые изменяют игровую физику. Но в любом случае основной единицей любого дополнения остается именно карта, в ее анатомии нам в первую очередь и нужно разобраться. Все уровни располагаются в отдельных подпапках вида **<корневая директория Crysis>\Game\Levels\<название карты>**, и они содержат:

1. Текстовый файл **<название карты>.xml** является «визитной карточкой» карты.

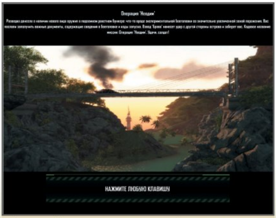
```
<MetaData>
<HeaderText text=«Название карты на загрузочном экране»/>
<DescriptionText text=«Описание карты на загрузочном экране»/>
</MetaData>
```

Поля **HeaderText** и **DescriptionText** содержат текст, отображаемый на загрузочном экране, переводить их строго обязательно. Но напрямую вписать текст не выйдет, поскольку игра не понимает кириллицу. О том, как заменить текст русскоязычным переводом, мы поговорим чуть позже.

2. Текстовый файл **Objectives.xml** содержит названия, описания и маркеры на карте для игровых заданий, которые отображаются в соответствующем меню игры. Структура выглядит следующим образом:

```
<Root>
<LostIslandII>
<Objective_01 Name=«Название задания 1»
Description=«Описание задания 1»
MapLabel=«Маркер задания 1 на карте»/>
</LostIslandII>
</Root>
```

3. Игровой ZIP-архив **level.pak** содержит всю «активную начинку» карты. Распаковываем его в любую папку, где в числе прочих ресурсов обнаружится файл **mission_mission0.xml**, который представляет собой своеобразный чертеж карты, на нем указано, какие объекты располагаются на карте, каковы их свойства и как эти объекты взаимодействуют между собой. Под объектами здесь понимается все, начиная от оружия и персонажей и заканчивая заскриптованными зонами. В общем, любое изменение в mission_mission0.xml незамедлительно отра-



Загрузочный экран — визитная карточка любого мода, а потому надписи на нем должны быть переведены максимально точно.

Изначально скриптовые ролики обычно идут без субтитров. Их придется добавлять довольно хитрым способом.

жается в игре. Здесь нам придется переводить текстовые сообщения, которые появляются во время игры.

Работать с mission_mission0.xml удобнее в редакторе Notepad++, поскольку он поддерживает отображение древовидных XML-структур и быстро работает с очень большими файлами. Загружаем mission_mission0.xml и в ветке **<Mission>/<Objects>** видим список объектов (object — видимые объекты) и так называемых сущностей (entity — элементы триггерной логики игры). При этом некоторые сущности могут иметь подблок **FlowGraph**, описывающий связи между функциональными «кирпичиками» скриптовой последовательности. Например, воспроизвести анимационную сцену, затем музыкальную композицию, потом вывести игроку сообщение и, наконец, отдать управление другому блоку.

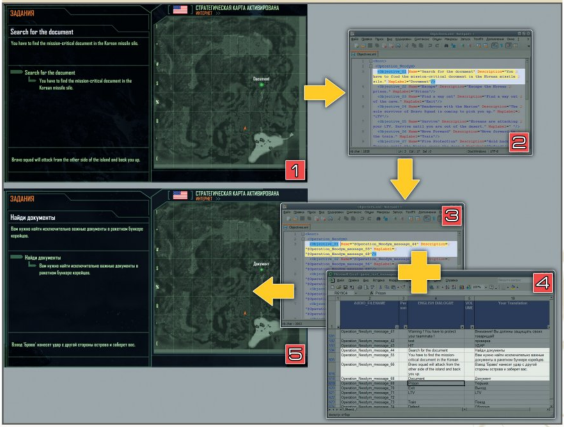
Для задания подобной последовательности в блоке **FlowGraph** имеются два списка: **Nodes** (узлы) и **Edges** (связи). В первом описываются совершаемые действия, во втором — их очередность. За вывод сообщений в игре ответственны два класса узлов: **HUD:OverlayMsg** и **HUD:DisplayTimedDebugMessage**. На практике они используются следующим образом:

<FlowGraph ...>
<Nodes>
<Node Id=«111» Class=«HUD:OverlayMsg» pos=«100,100,100» flags=«0»>
<Inputs Message=«Отображаемое сообщение 1» PosX=«150» PosY=«150» Color=«1,1,1» Timeout=«5»/>
</Node>
<Node Id=«222» Class=«HUD:DisplayTimedDebugMessage» pos=«200,200,200» flags=«0»>
<Inputs Message=«Отображаемое сообщение 2» PosX=«250» PosY=«250» FontSize=«1» DisplayTime=«1»/>
</Node>
</Nodes>
<Edges>
<Edge nodeIn=«111» nodeOut=«...» portIn=«Show» portOut=«...» enabled=«1»/>
<Edge nodeIn=«222» nodeOut=«...» portIn=«Trigger» portOut=«...» enabled=«1»/>
</Edges >
</FlowGraph>

Применение у этих узлов схожее, но главное их отличие в том, что только **OverlayMsg** можно приспособить для отображения русскоязычных сообщений. Так что все вызовы **DisplayTimedDebugMessage** следует заменить на **OverlayMsg**. Чтобы это сделать, давайте посмотрим, как они устроены. У обоих имеется идентификатор узла (**Id**), название класса (**Class**), положение на карте (**pos**), флаги (**flags**), текст сообщения (**Message**), координаты на экране (**PosX**, **PosY**). Если у **OverlayMsg** можно задать цвет текста (**Color**), то у **DisplayTimedDebugMessage** — лишь размер букв (**FontSize**). Кроме того, одного время отображения на экране задается атрибутом **Timeout**, а у другого — **DisplayTime**.

Но узлы отличаются не только этим. В списке связей (**Edges**) указано, какой узел (**nodeOut**, **portOut**) какому (**nodeIn**, **portIn**) передает управление в скрипте. И если узел класса **OverlayMsg** получает управление через порт **Show**, то **DisplayTimedDebugMessage** — через **Trigger**. Меняя у второго класса entity название, задержку — с **DisplayTime** на **Timeout**, входной порт — с **Trigger** на **Show**, убирая **FontSize** и добавляя **Color**, мы сможем отображать на экране русскоязычное сообщение.

Этапы перевода экрана с заданиями:



1 Слева отображается название миссии и ее описание, справа маркером на карте отмечено искомое место.

2 Для перевода этих текстовых ресурсов необходимо поработать с файлом Objectives.xml.

3 Заменяем строки в атрибутах Name, Description и MapLabel их идентификаторами.

4 Помещаем строковые идентификаторы в Excel-файл game_text_messages.xml, который находится в архиве Russian.pak.

5 Теперь и название, и описание, и маркер миссии полностью на русском языке.

Шаг 2: адаптируем текст

В Crysis изначально (то есть безо всяких лок-китов) заложена возможность переводить текст на другие языки. Все русскоязычные ресурсы (в официальной версии от «Софт Клаба») лежат в архиве **<корневая директория Crysis>\Game\Localized\russian.pak**. Распаковываем его и в подпапке **Languages** находим файл **game_text_messages.xml** — это XML-таблица. Открыв ее, мы для себя отмечаем три ключевых столбца: второй — строковый идентификатор сообщения, четвертый — сообщение на английском (для локализации необязательно), восемнадцатый — переведенное сообщение на русском.

Теперь, если в **mission_mission0.xml** вместо **Text=«Some message»** написать **Text=«@text_id»**, а в **game_text_messages.xml** дописать строку (по столбцам) **@text_id/Some message/Некоторое сообщение** и сохранить это изменение в файлах **game_text_messages.xml** и **russian.pak**, то текст будет корректно отображаться. Аналогично поступаем со всеми строками, требующими перевода.

Шаг 3: готовим субтитры

Наравне с файлом **mission_mission0.xml** важную роль в процессе локализации играет **moviedata.xml**, в котором собраны данные об анимационных роликах. В этих двух файлах присутствуют скриптовые команды для воспроизведения звуковых файлов диалогов. Обычно авторы англоязычных модов не забивают себе голову такими «мелочами», как многоязычность, а потому поддержку субтитров внедрять в игру придется собственноручно. Начнем с файла **moviedata.xml** — нас в нем интересуют строки вида:

<Key filename=«levels/<название карты>/.../<имя звукового файла>.(mp2|wav) «Voice=»0»... />

Именно в них происходит обращение к звуковым файлам, нам нужно сделать так, чтобы при этом на экране отображались субтитры. Как и в случае с сообщениями, для этой задачи уже предусмотрено вполне конкретное решение. Помимо **game_text_messages.xml**, в **russian.pak/Languages** присутствует еще один Excel-файл **dialog_recording_list.xml**, в столбцах (как и выше — 2, 4, 18) которого располагаются идентификатор звукового файла, субтитры на английском (можно не переводить) и субтитры на русском.

Шаг 4: идентификаторы

Что такое субтитры, и так понятно — это тексты реплик, произносимых героем в данный момент. С идентификаторами же стоит разобраться отдельно. Чтобы субтитры сообщения отображались корректно, сам звуковой файл сообщения должен быть помещен в папку **russian.pak/Languages/dialog/<название карты>**, и тогда в роли идентификатора выступает **<название карты>/<имя файла без расширения>**. Остается лишь заменить путь для обращения к звуковому файлу и включить опцию **Voice** в **moviedata.xml**:

<Key filename=«Languages/dialog/<название карты>/<имя звукового файла>.(mp2|wav)«Voice=»1»... />

Этой нехитрой заменой мы внедрили субтитры в скриптовые ролики игры. Но непродолжительный забег по уровню вскоре даст понять, что работа на этом у нас еще не окончена: оказывается, мы не учли массу внутриигровых диалогов (например, переговоры по рации), которые также требуют субтитров. Их вызов инициируется в разделах **FlowGraph** файла **game_text_messages.xml**:

```
<FlowGraph...>
<Nodes>
<Node Id=«333» Class=«Sound:PlaySoundEvent»...>
<Inputs sound_SoundEvent=«<звуковой файл 1>« Voice=«1»../>
</Node>
<Node Id="444" Class=«Sound:Dialog»...>
<Inputs sound_SoundName=«<звуковой файл 2>« Voice=«1»../>
</Node>
</Nodes>
<Edges>
<Edge nodeIn=«333» nodeOut=«...» portIn=«PlayTrigger» portOut=«...» enabled=«1»/>
<Edge nodeIn=«444» nodeOut=«...» portIn=«PlayTrigger» portOut=«...» enabled=«1»/>
</Edges >
</FlowGraph>
```

Два типа узлов отвечают за проигрывание звуковых файлов, но для воспроизведения диалогов и субтитров предназначен только **Sound:Dialog**. **Sound:PlaySoundEvent** нужен для проигрывания звуков скриптов, всевозможных стуков и музыкальных вставок, но картостроители сплошь и рядом используют его не по назначению. Поскольку эти узлы отличаются, в сущности, только названиями (остальные поля либо совпадают, либо для них используются значения по умолчанию), то элементарной заменой классов мы получаем возможность подключать субтитры. Указание нового пути к звуковому файлу и значения **Voice=«1»** производится так же, как и в **moviedata.xml**. Остается внести новые субтитры в **dialog_recording_list.xml** и наслаждаться полностью локализованной модификацией.

Шаг 5: полная автоматизация

А теперь давайте разберемся, как сделать все описанное выше всего за пару кликов. Для автоматизации процесса мы создали собственный набор утилит. Программа **CRY_MAP_LOC** работает по принципу drag 'n' drop, то есть путем перетаскивания на ее исполняемый файл директории файла с картой. Через считанные секунды в папке появится несколько новых файлов: программы **install.exe**, **uninstall.exe**, а также Excel-файлы **messages.xml** и **dialog.xml**. Звуковые файлы будут перемещены в подпапку **Languages\dialog\<название мода>**.

Открываем **messages.xml** в Excel и уже привычным способом переводим фразы. Чтобы написать перевод в **dialog.xml**, следует прослушать соответствующие идентификаторам перемещенные звуковые файлы. Когда все это будет сделано, запускаем файл **install.exe**, он интегрирует подпапку **Languages** и XML-файлы в игровой архив **Russian.pak**. Теперь игра без проблем отображает все нужные сообщения и субтитры. Когда карта больше не нужна, запускаем программу **uninstall.exe** — она вернет **Russian.pak** к первозданному виду. После этого можно просто удалить папку с модом. Если вам нужно перевести не карту, а целый мод, то в этом случае пригодится утилита **CRY_MOD_LOC**. ■

С субтитрами становится понятно, что обсуждает герой с напарниками и какие задания передают по рации.

PIRATES OF THE BURNING SEA

КОРСАРЫ ONLINE

ИТОГИ КОНКУРСА

Спасибо всем, кто принял участие в этом нелёгком пиратском испытании.

Лучшие из вас добрались до сокровищ. Вы преодолели все тяготы пиратской жизни и разгадали секреты таинственного города, так поздравим же достойнейших корсаров!

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

Главное вознаграждение получает Скороходов Леонид Александрович (его ждут игровая приставка Xbox Arcade и коллекционное издание игры «Корсары Online: Pirates of the Burning Sea»).

Чуть меньше досталось Лашиной Анастасии Михайловне (мышь SideWinder X5 и коллекционное издание игры «Корсары Online: Pirates of the Burning Sea»).

До новых встреч на просторах Карибского моря в «Корсарах Online: Pirates of the Burning Sea»! Игра уже в продаже, спешите приобрести!

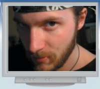
Призы предоставлены компаниями Akella Online (www.akella-online.ru) и Microsoft (www.microsoft.ru). Microsoft

© 2008 Акелла, Flying Lab Software LLC. Flying Lab Software и логотип Flying Lab Software являются зарегистрированными торговыми знаками. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.

Flying Lab Software

Akella online

Ведущий рубрики: Алексей Макаренков



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатаете слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Моя твоя не понимать

Постоянно читаю статьи о создании игр — не только в «Игромании», но и в интернете. Выучил множество специализированных терминов, но иногда попадаются совсем уж непонятные. Например, что значат слова «*рефакторинг*», «*тест-кейсы*» и «*юнит-тесты*»? — *Алексей Старостин*

Если утрировать, то рефакторинг — это просто чистка программного кода. Приведение его к максимально логичному и понятному всем виду. Ведь неспроста программирование называют искусством, а любую программу — настоящим живым организмом: то запускается, то не запускается, то вылетает с ошибкой, а сходил попил чайку — и вроде баг куда-то пропал. Так вот, рефакторинг — попытка сделать из такого «искусства кодинга» самый обычный конвейер. Чтобы все части кода работали идеально или хотя бы предсказуемо. Специально обученный человек удаляет все ненужные комментарии, оптимизирует скрипты, ловит стандартные ошибки — в общем, работает эдаким фильтром между игрой (или утилитой) и всеми программистами, которые над ней трудятся.

С тест-кейсами еще проще. Это просто список, где указано, в какое время и как именно нужно протестировать ту или иную возможность игры. Допустим, заставочное меню готово, и в этот момент пишется тест-кейс, что как только будут готовы меню опций и настройки профиля, то нужно протестировать заглавное меню следующим образом:

■ нажать кнопку «Опции» и проследить, чтобы в результате открылось нужное окно;

■ нажать кнопку «Профиль», посмотреть, чтобы движок игры подгрузил файл profile.ntr, сделал в нем замену поля Name и сохранил.

Когда будет готов хотя бы один игровой уровень, пишется еще целая серия тест-кейсов, и так практически для любого элемента игры. Таким образом, идет непрерывный процесс проверки, иначе к началу бета-теста игра будет похожа на один огромный баг. Иногда в команде есть специальный человек, ответственный за выполнение тест-кейсов, но чаще их проводят те сотрудники, которые делали конкретный игровой элемент. Программисты тестируют код, моделлеры следят, чтобы правильно отображались персонажи и проигрывалась анимация, художники присматривают за цветовой гаммой.

И, наконец, про юнит-тест. Эта штука чем-то напоминает процесс тестирования по тест-кейсам, только выполняют ее не люди, а... программы. То есть это может быть микроскрипт, который находит в коде движка определенную функцию и прогоняет ее на соответствие заданным условиям. Юнит-тест может искать данные по всем игровым персонажам и проверять, для всех ли подгружена анимация. Вот только для этого нужно, чтобы загрузка анимации всегда проводилась по одной и той же схеме. Поэтому юнит-тесты делают еще до того, как начнут писать код. То есть сначала главный программист пишет юнит-тест загрузки анимации, раздает его всем кодерам, и они на его основе создают десятки или даже сотни подгрузок файлов в формате MDL. Звучит все очень заумно, но без юнит-тестов число багов в любой игре возросло бы многократно.

Автоматический агроном

В некоторых играх, когда бродишь по лесу или хотя бы по роще какой-нибудь, наблюдаешь всего 5-6 разновидностей деревьев, все остальное — клоны. Но есть и игры, где каждое дерево уникально. Вплоть до рисунка коры. Я немного увлекаюсь моделлингом и отлично представляю себе, насколько сложно создать одно такое дерево. А ведь в игре их тысячи, и все разные. Неужели все это заказывается аутсорсерам или не дай бог делается моделлерами компании? Тогда понятно, почему некоторые игры так долго разрабатываются. — *Анатолий Васин*

Нет, конечно. Давным-давно существуют генераторы 3D-объектов. Можно штамповать разномастные бочки, камни, траву и даже облака. С деревьями, кстати, всегда было больше всего мороки. Дело в том, что обычное живое дерево растет по принципу дихотомического или симподиального ветвления, то есть каждая веточка дает начало двум (или большему числу) других. И таких «развилок» очень много. Если сделать слишком мало, то любой заметит, что дерево не такое, каким должно быть. Просто так гробить полигоны на какие-то там деревья никто, разумеется, не хотел, поэтому чаще всего ветки изображались схематично, игроки воротили носы. Потом все же додумались обучить генераторы деревьев (вроде **TreeGenerator**) создавать ствол и самые крупные ветки при помощи полигонов, а мелкие веточки — за счет сплайнов или просто в виде спрайтов.

Существуют и генераторы персонажей, некоторые разработчики ими даже пользуются (для создания NPC-массовки), вот только анимировать все равно приходится вручную, тут уже никакая автоматика не поможет.

Простейший юнит-тест может контролировать, выпущена ли ракета, когда нажата одна из клавиш.

Вот такие зеленые насаждения TreeGenerator создает по заданным параметрам всего за пару минут. Моделлеру на это понадобилось бы несколько дней.

Интенсивная разработка

Меня всегда удивляло, почему онлайновые шутеры вроде Battlefield и Unreal Tournament разрабатываются столько же, сколько и офлайновые игры? Там же контента в разы меньше. Пара десятков карт (каждая в разы меньше, чем в любом однопользовательском экшене), несколько персонажей, немного оружия... А какой-нибудь Team Fortress 2 делали вообще девять лет. Понятно, что часть этого времени работа стояла, но все равно — какие-то нереальные сроки получаются. Авторы часто оправдываются, что, мол, сетевой код отлаживали, а это долго... Но неужели настолько? — *SMS с номера +7-903-*-11-06***

Разработка большинства офлайновых игр идет по экстенсивному пути, то есть большую часть времени создается контент: делается дизайн персонажей, наращивается число уровней, пишутся скрипты и диалоги. Разработка же шутера онлайнового проходит по интенсивной схеме — работа идет не вширь, а вглубь. Баланс оттачивается до миллиметра, каждый уровень шлифуется по несколько раз.

Вы правильно заметили, что карты в играх типа UT обычно не такие уж большие (по сравнению с однопользовательскими играми). Вот только здесь каждая деталь работает на геймплей. В офлайновой игре можно позволить себе разбросать то тут, то там бочки с горючим, поставить лишний сарай, провесить мостик. В онлайновом шутере все эти изменения моментально отразятся на балансе. За бочками будут прятаться пулеметчики, в сарае заляжет снайпер, а по мостику разведчики будут проникать на базу врага в обход всех кордонов.

Кстати, в упомянутом вами Team Fortress 2 глубина проработки уровней находится вообще на какой-то недостижимой высоте. Что **UT**, что **Enemy Territory: Quake Wars** и рядом не валялись. Тут даже в одном-единственном подземном коридоре длиной метров 20 может быть несколько стратегических точек: в одной превосходство имеет поджигатель, в другой — пулеметчик, а если инженер поставит турель в третьей, то вовсе никто не пройдет.

Когда только начинаешь играть, всего этого не замечаешь. Но чем глубже разбираешься в игре, тем большую глубину для себя открываешь. И глубины здесь побольше, чем в других подобных играх.

Что же касается сетевого кода, то тут разработчики немного лукавят. Это лет 5-6 назад с ним долго мучились, а сейчас все протоколы хорошо отлажены и даже молодая команда может особо не мучиться, а просто взять готовое решение, и игра будет летать даже при высоком пинге.

По рукам?

Наша игра подходит к стадии альфа-тестирования, собираемся идти к издателю на поклон. При этом мы слышали две разных версии дальнейшего развития событий. Одни говорят, что у крупных издателей договор для всех стандартный, другие — что процент, который мы получим от продаж, напрямую зависит от качества игры. Как же оно на самом деле? Каких подводных камней ждать и сколько вообще денег реально получить? — *SMS с номера +7-902-*-53-28***

Камней на самом деле очень много, и каждый может больно стукнуть по макушке, а потом, рикошетом, вдарить еще и по карману. Насчет стандартного договора вам сказали абсолютную правду, основные пункты действительно стандартизированы, вот только касаются они в основном не распределения прибыли, а разделения зон ответственности разработчика и издателя. Обычно есть еще и вторая часть, которую переписывают под каждый конкретный случай. И тут уже совсем не важно, насколько качественная у вас игра, а значение имеют совсем другие факторы.

Например, сугубо психологический. То есть как вы поведете себя на переговорах, сколько будете запрашивать. Если издателю будет очевидно, что он имеет дело с новичками, то и обдерет как липку. Скажем, даст $0,1 с каждого проданного диска. Это мало, обычно предлагают $0,5, но некоторым разработчикам удается так себя подать, что получают и $1, и даже больше. Иногда стоит сходить к нескольким издателям. Даже если первый предложит немного, то второму можно

В общении с издателем иногда не помешает здоровая наглость. Если правильно попросить, то можно получить гораздо больше, чем рассчитывал изначально.

сказать, что с вами уже готов подписать контракт другой издатель, и таким образом заключить более выгодный контракт. Только упаси вас бог в таких случаях кого-то обманывать, издательский мирок в России очень тесный, ложь быстро всплывет на поверхность.

Еще один тонкий момент — передача прав. Когда по договору вы передаете все права на игру издателю, а взамен получаете разовый крупный платеж, все понятно. Но бывают случаи, когда издатель не хочет раскошеливаться на большую сумму и предлагает вам продать права только на какой-то один элемент игры. Многие разработчики не понимают, что это значит. Некоторые считают, что, покупая права на, допустим, сюжет, издатель просто хочет получить возможность делать в будущем игры в этой же вселенной. Как бы не так. Если у издателя есть права не просто на распространение, а на любую составляющую вашего проекта, это значит, что вы никогда никаким другим способом не сможете продать свою разработку. Ни самостоятельно, ни через другого издателя. Практика издания игр разными компаниями не распространена, а вот программы таким образом издают очень часто — к примеру, одна компания распространяет утилиту на CD, а другая занимается онлайновой дистрибьюцией, разработчик же получает прибыль и от первых, и от вторых, плюс сам может продавать программу через Сеть.

И еще. Прежде чем что-то подписывать, проконсультируйтесь у юриста. Иногда помогает и просто намек на то, что вы собираетесь это сделать.

Фокус фокус-группы

Слышал, что для тестирования игр используют фокус-группы, недавно даже сам читал одно такое приглашение. Вообще-то для этого есть бета-тесты, зачем еще какие-то фокусы? Если они проводятся так же, как и во многих других бизнесах, то понятно, как появляются плохие игры. Интересно, разработчики вообще читали исследования фокус-групп (например, «Фокус-группа как смертельная ошибка бизнеса»), они знают, насколько это неэффективно? — *Влад Иванов*

Фокус-группы во время разработки игр действительно применяются, и к бета-тестированию они никакого отношения не имеют. Задача бета-теста — выловить все критические (а желательно еще и некритические) ошибки в уже полностью готовой сборке игры. Ну а фокус-группа (иногда их бывает несколько) собирается значительно раньше, когда готова первая играбельная версия. На ней выясняется жизнеспособность различных элементов игры.

О том, что фокус-группы крайне бесполезны, написано действительно очень много. Только тут ведь все как в рекламе. Мало кто «умеет их готовить». Правильный «фокус», — то есть проведенный своими силами (а не под заказ) и с заранее четко расставленными приоритетами, — дает очень хорошие результаты.

Вот делаете вы RTS и хотите узнать, насколько удобно управлять юнитами и раздавать им задания через придуманное вами новаторское меню. Тут фокус-группа очень даже поможет. Кидаете клич на сайте,

собираете немного хардкорных игроков, немного казуалов и оперативненько консультируетесь с ними, что здорово, а что нужно поправить.

А вот если ставить для фокус-группы вселенские задачи («*А хороша ли наша игра, и если да, то чем именно?*»), то ничего толкового не выйдет. Наговорят всякой ерунды, и не дай вам бог последовать услышанному.

Портфолио профессионалов

Подскажите, как правильно моделлеру составить свое портфолио, чтобы взяли на работу? Я подрабатываю фрилансером, включил в портфолио лучшие свои творения (пару огромных детализированных замков, модели оружия, сделанные в 3DS Max), но чаще всего мне дают от ворот поворот, хотя опыта у меня значительно больше, чем у людей, которых потом берут на ту же работу. — *Алексей Субботин*

К подборке работ для портфолио нужно подходить очень внимательно. Изучая ваши модели, потенциальный работодатель обращает внимание минимум на четыре очень важных момента:

- Ваши дизайнерские навыки — насколько хороши сделанные вами модели. При этом особое внимание обращают обычно на моделирование гуманоидных персонажей;
- Качество текстур, насколько детально проработаны, правильно ли наложены, как сделана карта освещения;
- Качество анимации. В некоторых компаниях аниматор — это отдельная должность, но чаще всего (в особенности когда речь идет об удаленной работе) анимацию создает тот же человек, что делает модели;
- Умение работать в 3D-редакторах.

А теперь давайте проанализируем по пунктам ваше портфолио. Умение моделировать персонажей игр не раскрыто. Текстуры для зданий несложно найти в Сети (так что неизвестно, сами ли вы их рисовали — практика «заимствования» распространена очень широко). Анимации вообще нет — развевающийся на крыше флажок или спецэффекты выстрелов не в счет. Да и создано, насколько мы поняли, все в 3DS Max. С точки зрения работодателя вы выглядите как моделлер строений и оружия, работающий только в «Максе», и непонятно, владеющий ли анимацией. Такой узкий специалист мало кому нужен.

Так что включайте в портфолио персонажей (с полным набором анимации), сделанных в 3DS Max, **Maya**, **ZBrush**, обязательно затекстурированных, и все у вас будет нормально. Ах да, к каждой модели обязательно прилагайте файл с описанием, в какой программе что делалось и сколько у вас на это приблизительно ушло времени.

Пример отличной (персонаж-человек в одежде, полностью затекстурированный, расставлены источники освещения) и абсолютно негодной (простой предмет, пускай даже и отлично сделанный) для портфолио работы.

Правила гротеска

Во многих играх персонажи выглядят нереалистично, но все равно очень здорово. Зачастую тела нарочито уменьшают, головы, наоборот, увеличивают, я так понимаю, это называется гротеск. А есть какие-то правила, по которым создаются такого рода герои? Я несколько раз пробовал моделировать в ZBrush нечто похожее, но получилось не очень, при том, что пропорциональные герои у меня более-менее получаются. — *Кирилл Стержнев*

Большая голова у героя служит еще и сугубо практическим целям — так куда проще обыгрывать различные эмоции.

Каких-то жестких правил не существует, все упирается во вкус и чувство стиля конкретного художника или моделлера. Но вот некоторые, скажем так, закономерности в разработке непропорциональных персонажей выделить можно.

Диспропорция может быть «по нисходящей» и «по восходящей». В первом случае очень большая голова и обычно относительно массивные руки, а вот нижняя часть тела и ноги маленькие. Во втором случае — огромные ноги, таз и живот, а голова и руки крохотные. В обоих случаях очень важно обращать внимание на детали, создавать так называемую «вторичную диспропорцию». На больших элементах тела нужно делать маленькие второстепенные элементы. Например, чтобы дополнительно подчеркнуть размер головы, можно сделать маленькие уши или глаза-щелочки, даже просто скошенного подбородка будет достаточно. Маленькие ноги — поместить в огромные башмаки или нарисовать нарочито выпуклые коленные суставы.

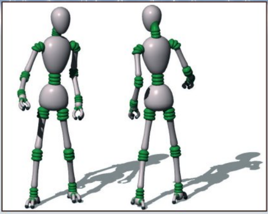
Иными словами, гротеск должен прослеживаться во всем дизайне, и уж ни в коем случае нельзя создавать изначально пропорционального героя, а затем начинать растягивать ему голову, уменьшать конечности и т.д. Получится полная нелепица, нужно изначально моделировать в придуманном стиле.

Соберись, тряпка!

А что происходит с технологией ragdoll? В современных играх она какая-то не такая, как раньше. Помню, в Unreal Tournament 2003 над трупами противников можно было издеваться как хочешь, хоть узлы из них вязать. А нынче забаву отобрали, трупы в играх стали довольно «жесткие». — *Влад Махнев (Казань)*

С самой технологией ничего не произошло, просто ragdoll стали загонять в жесткие рамки. Ну не могут у трупа руки и ноги выгибаться назад в области коленных и локтевых суставов. Да и голова на 360 градусов после смерти не вращается, если только ее специально не откручивать... Так что девелоперы поступают просто: блокируют недопустимые оси движения суставов.

Если говорить конкретно, то применяется не ball-socket joint (шаровые суставы, гнущиеся в любую сторону), а hinge joint (шарнирное соединение). Нам вот очень интересно, насколько далеко разработчики зайдут в моделировании реалистичных трупов. Если через недельку-другую можно вернуться на уже обследованную локацию, трупы там



В современных игровых движках на технологию ragdoll наложены искусственные ограничения. Суставы движутся строго в заданных плоскостях.

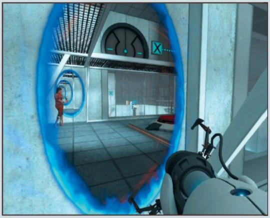
будут гнить и разлагаться? А лежащие в воде мертвяки будут раздуваться и всплывать от накопившихся газов? И, наконец, сделает ли кто-нибудь трупное окоченение (тут уж, извините, никакого рэгдола)?

Взгляд в бесконечность

Купил с большим опозданием The Orange Box, прошел Portal, и сразу возник вопрос. Если выстрелить порталами в потолок и в пол (ну или в две стены, расположенные напротив), то в обе стороны получается бесконечный тоннель. Это какие же мощности нужны, чтобы просчитывать такой объем информации? Я программист и отлично представляю себе, какая это нагрузка на процессор. Штук десять сделать — и то все лагать должно жутко, а тут (я внимательно смотрел) изображение в реальном времени изменяется даже в двадцатом по счету портале. Где-то нас определенно обманывают, только не пойму где. — *Иван Кузьмин (Самара)*

Все верно, настоящая отрисовка делается только до девятого портала в каждую сторону, а дальше изображение просто зацикливается. Из первого портала картинка копируется в десятый, девятнадцатый, двадцать восьмой и так далее. Из второго — в одиннадцатый, двадцатый и тоже по нарастающей. Последняя версия движка **Source** поддерживает более глубокий просчет изображений, вот только в играх это обычно не требуется.

Кстати, именно из-за очень большой нагрузки на процессор большинство разработчиков внимательно следит, чтобы в играх не было зеркал, расположенных напротив друг друга.



После девятого портала движок Source просто зацикливает картинку. Кстати, если смотреть в портал, то на слабых машинах заметно, что игра чуть-чуть притормаживает.

Бумажный игрострой

Вопрос мой про игростроение, только не про обычное, а про бумажное. В рубрике «Интернет» вы несколько раз давали ссылки на сайты, где можно скачать выкройки для бумажных моделей персонажей игр, но наверняка таких сайтов больше. Где еще брать заготовки? — *Антон Лымарев*

Для начала советуем заглянуть на сайт ***www.cubeecraft.com***. В основном здесь собраны персонажи мультфильмов, но и игровые герои тоже попадаются — Марио, Мастер Чиф, Сэм с Максом, есть даже Vault Boy из Fallout и Гордон Фримен. Выкройки предельно простые, так что никаких особенных навыков оригами для сборки не понадобится.

Если же вы увлекаетесь моделированием из бумаги, то рекомендуем посетить еще и вот эти сайты:

http://cp.c-ij.com/en/contents/1006 — множество очень сложных бумажных моделей, от бульдозера до замков и парусных кораблей;

www7a.biglobe.ne.jp/sf-papercraft/Gallery/Gallery.html — еще более сложные выкройки героев и техники из «**Звездных войн**» и Star Trek;

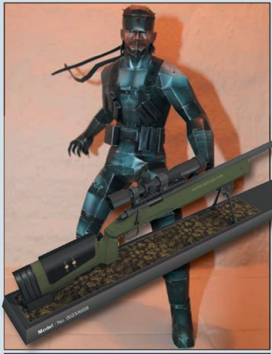
http://readymech.com — очень простенькие кавайные зверушки. Никакого отношения к играм не имеют, но здорово смотрятся на столе;

www.yamaha-motor.co.jp/global/entertainment/papercraft — на сайте компании Yamaha собрано несколько десятков выкроек мотоциклов, животные, есть даже маски для различных праздников;

http://paperinside.com — сборник самых разных бумажных моделей, от героев «**Южного парка**» до сложносоставных выкроек оружия из **Unreal Tournament**;

http://paper-replika.com — подборка бумажной техники и оружия;

http://paperkraft.blogspot.com — еще одна подборка бумажных заготовок. На первый взгляд, выглядят довольно просто, но линий сгиба очень много, так что приготовьтесь, на одну модельку у вас уйдет не менее часа. Зато и результат соответствующий — каждая работа выглядит округлой, а не квадратно-рубленной.



Несмотря на кажущуюся сложность, собрать из бумаги Солида Снейка можно минут за тридцать, а вот на винтовку уйдет пара вечеров (в ней более 50 деталей)

Алена Ермилова

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

World of Blizzard

По словам президента **Blizzard Entertainment Майка Морхейма** (Mike Morhaime), их неанонсированная MMORPG — не продолжение и не замена **World of Warcraft**, а новая игра в другой вселенной. Что это за вселенная, Майк не уточнил, но тут очень кстати пришлось интервью геймдизайнера WoW **Джеффри Кэплана** (Jeffrey Kaplan).

Джеффри утверждает, что MMOG-рынок открыт не только для фэнтези и фантастики, просто до сих пор игры в других вселенных получались хуже. Вполне возможно, Blizzard постарается заполнить эту нишу.

Каждому по Балрогу

18 ноября состоялся релиз первого дополнения для **The Lord of the Rings Online — Mines of Moria**. В этот день на северо-западе Средиземья отворились ворота в гигантское королевство гномов, добавились два новых класса (Runekeeper и Warden) и шесть новых квестовых книг.

В течение года **Turbine** выпустит еще несколько бесплатных контентных патчей, которые проведут Братство кольца до самого Рохана; а вообще дополнения планируется создавать раз в год. Если The Lord of the Rings Online просуществует еще лет пять, то мы, возможно, увидим в онлайне все Средиземье.

Лавовые потоки, закованные в броню орки и кожистые тролли — это лишь сотая часть сюрпризов, припрятанных в гномьем королевстве.

На те же грабли

Как бы «Акелла онлайн» не поплатилась за свою доброту: игроки очень быстро забывают, что они просили, а что нет.

В один день с Mines of Moria на витринах появился **The Shadow Odyssey**, пятый аддон для **EverQuest 2**. В отличие от Mines of Moria это дополнение рассчитано на «старичков»: низкоуровневого контента в игре и так хватает.

The Shadow Odyssey не только добавил 20 подземелий, многие из которых известны игрокам еще по первой части, но и открыл доступ к контенту предыдущих дополнений. Чтобы облегчить добычу редких вещей, разработчики ввели систему шардов.

Интересно, что «**Акелла онлайн**», российский локализатор EverQuest 2, предложила игрокам выпустить обновление день в день с европейским релизом при условии, что около 10% текста не будет переведено. Разумеется, почти две трети посетителей официального сайта проголосовало за, ведь хардкорщики не квесты читают, а за монстрами гоняются; новички же дойдут до непереведенных текстов нескоро.

С чистого листа

Если Сьюзен никто не помешает, то засилью Проклятых (см. ниже) на Земле придет конец.

Не прошло и года с момента релиза **Tabula Rasa**, как у игры сменилось руководство. Раскланявшись, из **Destination Games** ушел ведущий геймдизайнер **Том Поттер** (Tom Potter), а его место заняла **Сьюзен Кат** (Susan Kath).

Сьюзен работает над Tabula Rasa четыре с половиной года и успела сменить вакансии писателя, геймдизайнера, комьюнити-менеджера и ведущего дизайнера миссий. Пока она полна оптимизма: тут вам и изменения в системе контрольных точек, и обещания динамического контента, и разнообразные тематические ивенты. В приветственном обращении Сьюзен даже намекнула, что беспорядочная PvE-бойня наконец обретет смысл: *«Пора выбить Проклятых с нашей родной планеты!»*

Еще больше золота!

Blizzard обогатилась еще на $6 млн: суд признал виновным **Майкла Доннелли** (Michael Donnelly), разработчика бот-утилиты **MMOGlider** (бывшая **WoWGlider**). Будучи законопослушным американцем, Доннелли основал фирму **MDY Industries** и продавал MMOGlider по $25 за штуку — не очень большие для WoW-фаната деньги, ведь программа автоматизировала прокачку и избавляла от необходимости убивать тысячи монстров собственноручно. Но не тут-то было.

25 октября 2006 года представитель **Blizzard**, адвокат и частный детектив нанесли визит Майклу и прозрачно намекнули, что он-де нарушает авторские права представляемой ими компании. Майкл не растерялся и обратился в суд, дабы отстоять MMOGlider. Blizzard подала встречный иск, требуя не только возместить ущерб, но еще и предоставить компании исходный код утилиты и всю финансовую информацию: утверждается, что Майкл, продав более 100 000 копий программы, заработал около $2,5 млн.

Разбирательство тянулось два года, и в результате MDY Industries еще легко отделалась. Доннелли признал, что должен компенсировать нанесенный ущерб, и смог отстоять свою позицию по нескольким пунктам. Более того, суд учел, что на официальном сайте утилиты с самого начала висело предупреждение: «*MMOGlider — сторонняя программа, и за ее использование вас, скорее всего, забанят*». Однако ставить точку рано: суд отклонил требование Blizzard утроить размер компенсации и компания еще может обжаловать это решение.

Комьюнити судебное разбирательство пришлось не по вкусу. Blizzard заявляет, что действует в интересах игроков, но в самой игре ботоводов не отлавливают, да и заказать MMOGlider можно на официальном сайте хоть сейчас. Есть у Доннелли и защитники: многие игроки настаивают, что глупо штрафовать человека, который упростил людям жизнь в виртуальном мире.

Плюс один

Количество подписчиков **World of Warcraft** перевалило за 11 млн, причем реальное число людей, когда-либо притрагивавшихся к WoW, намного больше. По заявлению представителей Blizzard, подписчиком считается «*человек, который платит ежемесячные взносы, покупает карты предоплаты или играет в течение первых 30 дней, включенных в стоимость коробки. Забаненные игроки, люди с закончившейся подпиской или просроченными картами предоплаты подписчиками не являются*». Когда Blizzard объявила количество игроков, до выхода **Wrath of the Lich King** оставалось еще две с половиной недели.

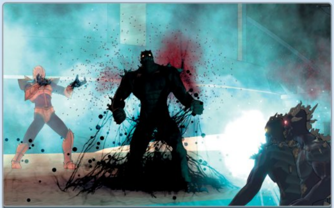
А нам не страшно

Codemasters не смогла договориться с корейской компанией **CCR** и продлить лицензию на **RF Online**, поэтому с 10 ноября поддержка, регистрация новых аккаунтов и продажа вещей прекратились. Игра будет функционировать еще минимум год, но, даже если другая компания заключит контракт с CCR, Codemasters не планирует перемещать персонажей на новые сервера.

Никаких компенсаций Codemasters не предлагает, но самым преданным игрокам обещано вознаграждение. Оглашать список счастливчиков не будут: до конца 2008 года компания сама свяжется с активными подписчиками по электронной почте.

К счастью, у российского издателя **Innova** никаких проблем с CCR нет, поэтому закрытие европейских и североамериканских серверов на наших игроках никак не скажется.

Коротко о важном

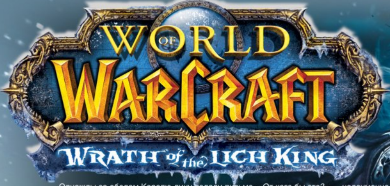


До выхода Champions Online еще больше полугода, но мы уже вовсю тестируем игру.

- Начался закрытый бета-тест **Champions Online**. «Игромания» — единственный участник бета-теста из России, ждите подробностей в следующем номере.
- Онлайновые игры празднуют тридцатилетие: ровно три десятилетия назад **Рой Трабшоу** и **Ричард Бартл** написали **MUD the Game** (или **MUD 1**) — первую сетевую игру с текстовым интерфейсом.
- Юбилей отмечает и браузерная стратегия «**Сфера судьбы**» (***http://ds.rambler.ru***), первая MMORPG на российском рынке: ей исполнилось пять лет.
- В продаже наконец появилась локализация **Pirates of the Burning Sea** — «**Корсары онлайн**», которую «**Акелла онлайн**» вымучивала больше года. Попробовать ее стоит хотя бы потому, что сервера российской версии стоят в Стокгольме, а не в США, и задержек должно быть несравнимо меньше.
- Президент **Sony Online Entertainment Джон Смидли** (John Smedley) заявил, что будущее MMORPG — в освоении новых платформ, в частности приставок. Теперь все новые проекты SOE будут появляться не только на PC, но и на консолях. По словам Смидли, это несколько оживит жанр и даст свободу геймдизайнерам. Выйдут ли **The Agency** и **DC Universe Online** на приставках, пока неизвестно.
- В декабре **Mythic Entertainment** обещает выпустить патч 1.1, который помимо прочего добавит в **Warhammer Online** два новых класса, вырезанные во время бета-теста: Knight of the Blazing Sun (Империя) и Black Guard (темные эльфы).
- Создатели **EVE Online** продолжают бороться за стабильность серверов. Игра сменила 32-битное ядро на 64-битное, и теперь ограничение на 1400 пилотов в одном сражении осталось в прошлом.
- 11 ноября началось корейское бета-тестирование **Aion: Tower of Eternity**. Западная версия отстает от корейской на пару месяцев.

Хоть Codemasters и обещает не отключать сервера еще год, песенка RF Online спета: без новых игроков и дополнительных денежных вливаний игра долго не продержится.

Светлана Карачарова
INTERNET@IGROMANIA.RU



Однажды за обедом Королю-личу подали письмо. *«От кого бы это?»* — недоуменно вздернул бровь противник всего живого. Вместо обратного адреса на письме стояло лишь одно слово — Blizzard. Развернув пергамент, Король углубился в чтение. Через некоторое время он побледнел. Потом посерел. Потом сполз с ледяного трона и проклял тот день, когда взялся за рукоять Фростморна.

Письмо было повесткой. Вслед за Иллиданом и Архимондом, Кил`джеденом и Ониксией, принцем Келем и леди Ваши Королю предлагалось явиться в офис Blizzard и стать рядовым... главным героем последнего дополнения **World of Warcraft: Wrath of the Lich King**. Бежать было некуда. Дата явки была назначена на 13 ноября 2008 года.

Впрочем, пилюлю явно постарались подсластить. Разработчики клялись Королю, что служба его будет не сильно обременительной, ведь, помимо его собственной персоны, в игру обещали ввести еще много чего интересного. Получалось, что заниматься преследованием Короля игрокам будет почти что и некогда. На самом деле разработчики не врали. Ну, почти. Пока Король-лич, вздыхая, готовился к нелегким будням, мы в поте лица играли, играли, играли... Самое время поговорить о том, что ему (и нам с вами) было обещано и как реализовано.

Рыцарь смерти

Рыцари смерти удались на славу. Правда, пока еще не очень понятно, какова будет их роль в инстансах, но, похоже, их ждет участь паладина, который умеет все и еще немножко больше и которого разработчики то жестоко усиливают, то, наоборот, ограничивают во всем так, что у бывалых игроков глаза лезут на лоб. Словом, до полной шлифовки этого класса надо еще дожить.

Что до технических моментов, то тут все именно так, как и было обещано: создать рыцаря может любой игрок, прокачавший хотя бы одного персонажа до 55-го уровня или выше. Стартует рыцарь в своей специальной локации в Чумных землях, здесь же кует свой рунный меч и при рождении проходит длинную и очень интересную цепочку квестов, «поводырем» в ней выступает в том числе и сам Король-лич. Рыцарь умеет носить тяжелые доспехи и призывать нежить, может наносить очень неплохой урон и распоряжается талантами в трех областях — холод, кровь и бесчестье. Система «рунных» умений рыцаря в достаточной степени отличается от всего, что мы видели в WoW раньше, поэтому неудивительно, что рыцари смерти ныне составляют чуть не половину всего населения игры.

Система достижений

Часть нововведений появилась еще до выхода аддона, в том числе система достижений. Сразу скажем, что это — лучшая идея разработчиков за все время существования игры (пусть и не сами изобрели, зато отлично реализовали).

Вот в чем ее суть. Как известно, люди (они как собачки, на которых академик Павлов проверял систему рефлексов) любят, когда их достижения, мнимые или реальные, помнят и чтут. Чем дольше — тем лучше, желательно в веках. А еще больше люди любят, когда за эти былые подвиги можно что-то получить — пусть даже это будет всего лишь дополнительный титул в названии или никчемная накидка, сотая в коллекции.

Дабы сыграть на этой самой любви к бахвальству, Blizzard дала возможность каждому игроку как-то зарезервировать за собой право покичиться. Кто-то может похвалиться, что у него в коллекции 50 ездовых животных, и продемонстрирует награду за достижение — белого дракона. Зачем нужна такая толпа зверушек, если для нормальной жизни в WoW достаточно двух? Вопрос имеет ответ только в области человеческой психологии (причем, похоже, патологической ее части), но вы не поверите, сколько людей бросилось получать это достижение!

Впрочем, не драконами едиными. Куда большая часть достижений гораздо проще — открыть все территории одной локации, выполнить пять дейли-квестов, стать мастером в профессии, заработать десять тысяч золотых... Есть достижения смешные — например, чтобы получить звание «Лерой Дженкинс», надо убить 50 дракончиков за 15 секунд. Есть достижения странные — упасть с 65-метровой высоты и не разбиться. Есть достижения, которые заставляют игроков вернуться к старому контенту, — они связаны с убийством последних монстров всех инстансов. И, что удивительно, эта система реально оживила многие локации: толпы высокоуровневых игроков рванули в старые подземелья, чтобы только иметь возможность сказать: *«Я убивал!»* (К`туна, Ониксию, Рагнароса — нужное подчеркнуть).

По данным Blizzard, через неделю после подключения системы достижений игроки по всему миру выполнили 300 млн достижений.

80-й уровень

Ничего удивительного не случилось — прокачка до 80-го уровня все так же строится на квестах, посещении инстансов и (по желанию) убийстве всего, что умеет двигаться и давать очки опыта. По мере роста персонажа в нашем распоряжении появляются новые таланты, всего их 61. Что касается баланса классов, то тут пока сложно сказать определенно, кого порадовали, а кого обидели. Видимо, изменения будут вноситься еще достаточно долго.

Сам процесс прокачки будет занимать примерно столько же, сколько занимал рост с 60-го до 70-го уровня — порядка месяца неспешной игры по 2-3 часа вечерами. Ну и, как обычно, всего несколько десятков часов для тех, кто уже даже не знает, где живет — по эту сторону экрана или по ту. Кроме всего прочего, в игре появился способ «смены прокачки на ходу» — очень удобная штука для тех, кому приходится бегать соло в одном наборе экипировки, а играть группой — совершенно в другом.

Календарь

Скромное, но безумно полезное новшество. Ранее календарик был дополнительным, сторонним аддоном, и введение его в игру в который раз подтверждает мысль, что в Blizzard тщательнейшим образом мониторят все новости в сфере аддонописательства.

Календарь в игре выполняет, во-первых, функции доски объявлений, куда разработчики заботливо прописывают все намеченные игровые события. Теперь вы всегда в курсе, когда ждать праздника пива, в какое время проводится фестиваль рыбаков и долго ли продлится Хеллоуин. Во-вторых, вы можете использовать его в качестве записной книжки или напоминалки (для особо рьяных игроков в WoW не помешает отметить дни рождения друзей), ну а рейд-лидерам сам бог велел использовать календарь для объявления рейдов или любых других общегильдийских событий.

Система хранения

Тихой сапой Blizzard доводит до ума все, что так или иначе связано с необходимостью таскать при себе кучу нужного или не очень нужного хлама. В The Burning Crusade нам дали возможность не засорять сумки ключами, позволив складировать их в специальную ключницу. В этом ноябре игроков порадовали сразу тремя усовершенствованиями: ни ездовые животные, ни животные-петы, ни награды за PvP больше не требуют места в инвентаре. Все это аккуратно расфасовано по вкладкам персонажа. Животных и петов вы теперь не таскаете в сумке (отныне они вызываются заклинанием), а марки за победы на боевых аренах превратились в особый вид внутриигровой валюты.

Когда разработчики догадаются еще предусмотреть безразмерную сумку для квестовых предметов, будет совсем хорошо. Пока они об этом даже не заикаются.

Парикмахерская

Мелочь — но до чего приятная! Конечно, до уровня **Second Life**, где парик можно выбирать в течение пяти часов, WoW не дорос (и слава богу). Но сама возможность сменить внешний облик персонажа, особенно если вы таращитесь на него уже три с лишним года, дорогого стоит. Ну, не особо дорогого: всего около 5 золотых. Вполне себе приемлемая цена обновить надоевший имидж, тем более что делать это можно хоть по сто раз в день, на такой случай есть даже особое достижение. Парикмахерскую можно найти в каждой столице.

Написание свитков

С начала времен повелось, что улучшить в WoW можно было все или почти все. Но засовывать нос в магическую книгу персонажа всегда было табу. Теперь это изменилось. Ваш подопечный может стать сильнее не только надев новую броню, но еще и изучив более продвинутую версию заклинания или способности. Помочь в этом призваны свиткописатели. Персонажи, выбравшие эту профессию, умеют изготавливать свитки, которые помещаются в специальную вкладку. Улучшить можно ограниченное количество заклинаний, так что будьте внимательны. Чтобы провести процедуру, понадобится отыскать магическую книгу — они есть в каждой столице. Улучшения довольно интересны, и пренебрегать ими категорически не рекомендуется.

Кроме того, есть изменения во всей линейке профессий. Максимальная отметка прокачки увеличена до 450, новые рецепты, как обычно, можно найти у вендора или поднять с трупов монстров. Но самое интересное, некоторые профессии (по нашим наблюдениям, только добывающие) дают теперь некий бонус: если ваш персонаж преуспел в горном деле, то ему полагается небольшая прибавка к здоровью («*вы здорово накачались, пока размахивали киркой*»), если же он поднаторел в сборе трав, то сумеет изредка подлечиться.

Все проще и проще

За упрощение контента Blizzard ругают с подключения еще прошлого аддона, **The Burning Crusade**. Но разработчик демонстрирует удивительное упорство в собственной политике: считается, что все новое должно доставаться игрокам с потом и кровью, а вот все старое — милости просим, у нас распродажа, любое ваше желание — за десять рублей.

Итак, что на этот раз? Ныне, как и прошлый раз, упрощена прокачка: и за квесты, и за обычных монстров дают больше опыта. Упрощена система репутации: за убийство, за выполнение квестов, за сдачу квестовых предметов очков дают больше. Значительно упрощаются эвенты в подземельях от Каражана до Плато Солнечного колодца — уровень здоровья боссов был понижен, равно как и наносимый ими урон. Инстансы, некогда бывшие по силам лишь самым сильным гильдиям, теперь может проходить состав более-менее умеющих играть середнячков (а если идут персонажи 80-го уровня, так они и вовсе могут откровенно халтурить).

В то же время инстансы и боссов Нордскола упрощать никто не собирается. До введения следующего аддона — уж точно. Но до следующего дополнения нас ждут еще три крупных контент-патча и... собственно Король-лич. Держись, бывший принц Артас, мы уже готовимся к бою с тобой! И непременно победим! Не сейчас, так через годик — тебя ведь тоже рано или поздно сделают полудохлой проходной игрушкой на час.

Графика

Графика заметно похорошела. Увеличение количества полигонов заметно невооруженным глазом — правда, только в Нордсколе. Фирменный стиль художников Blizzard, где во главу угла поставлена непропорциональность, сохранен в лучшем виде. При этом дополнительные полигоны в моделях никак не сказались на системных требованиях, они все такие же смешные — ну когда вы видели последний раз, чтобы современной игре за глаза хватало 128 Мб видеопамяти?

Помимо этого, полно мелких, но приятных нововведений: обновлены эффекты многих заклинаний, добавлена новая анимация, в том числе движения персонажей. В дальнейшем разработчики обещают ввести в игру платную кастомизацию героев. Учитывая, что этот аспект игры до сих пор проработан на твердую тройку, возможно, это и не лишнее. Но вряд ли услуга будет пользоваться уж очень большим спросом.

Фазовый переход

Фазовый переход — одно из главных нововведений аддона. Он дает возможность игроку видеть, что его действия реально влияют на игровой мир. Чтобы понять, как это работает, представьте, что вы берете квест у NPC, рядом с которым стоит белая собака. Вы выполняете квест, и собака становится черной. В «вашей» реальности она больше не будет менять цвет и навсегда останется черной, даже если рядом еще сто человек начнут выполнять этот же квест.

На деле фазовый переход используется в гораздо более сложных ситуациях — например, когда очень много игроков выполняют какую-то сложную цепочку квестов. Понять, как он выглядит, можно пройдя цепочку квестов за рыцаря смерти: вы обнаружите, что, если ваш друг не находится на том же этапе цепочки, что и вы, он видит абсолютно другую картину мира.

При помощи этой технологии Blizzard планирует реализовать многие «сценарные» квесты и события. Разумеется, никаких альтернативных концовок здесь не предусмотрено, да и сама по себе технология достаточно линейна, но возможность видеть, что твои действия отражаются на мире игры (пусть это даже и фикция), — уже большое достижение.

Постоим?

Увы, но одной из обратных сторон подключения Wrath of the Lich King стала такая тривиальная беда, как... очереди. Чтобы войти в игру, почти на каждом сервере приходится ждать до полутора часов. Blizzard объясняют проблему очень просто: многие игроки вернулись, чтобы оценить нововведения аддона, а многие из тех, кто раньше находился в игре по 2 часа ежедневно, теперь просиживают по 4-5. Но в конечном итоге все это сводится к простой констатации факта: технически Blizzard снова оказались не готовы к наплыву игроков. На русских серверах ситуация такая же, что и везде, не лучше и не хуже. Обычно подобного рода проблемы решаются открытием новых серверов и разрешением бесплатного трансфера. Ждем.

Контент и континент

Новый континент Нордскол по размеру примерно равен Внешним землям. Точно так же, как и раньше, впечатляет разнообразие локаций: если вы полагаете, что северные земли — это сплошь снега и олени, вспомните расхожее мнение иностранцев о том, что Россия — это вечный мороз и медведи. Здесь же ныне болтается и магический город Даларан, переместившийся со своего «насеста» в Хиллсбраде.

В Нордсколе все так, как и ожидалось: новые арены и бэттлграунды, новые подземелья, сотни новых квестов и тысячи новых эпических вещей. Что касается подземелий, то тут заработала интересная система: ныне рейдовые подземелья в обычном режиме будут проходиться десятью игроками, а в эпическом их размер составит привычные 25. По поводу вещичек тоже есть новшества — больше нет вещей, которые повышают только лечащие или только наносящие урон навыки: вместо этих двух параметров у нас теперь «магическая сила». С одной стороны, это удобно, ведь теперь не надо собирать два комплекта вещей под разные цели. С другой — стало чуть больше ворчания при дележке, ведь на одну и ту же вещь теперь могут претендовать, к примеру, и маги, и священники. Заядлые любители PvP должны оценить новую открытую территорию в центре Нордскола (правда, чтобы оценить ее на все сто, надо докачаться до 80-го уровня), где есть и обещанные осадные орудия, и разрушаемые здания. А вот рейдового инстанса с Королем мертвых пока нет — ждем в одном из следующих патчей. Хотя нормальным людям это и не страшно — как раз будет время прокачаться, засунуть нос во все локации, подземелья и прилично одеться, как этот самый патч и подоспеет.

Глаза разбегаются!

Попав в Нортренд первый раз, хочется только смотреть — на персонажей, на новые локации, на крепости и инстансы, на корабли и драконов, на небо, на землю. Но никак не заниматься прокачкой — даже зная, что квесты здесь вполне занятные (хотя задания из разряда «принеси мне 50 копыт» тоже есть, что уж тут скрывать). То, на чем остановился наш жадный взгляд, мы вам сейчас покажем.

Мурлоки — вторая (после панд) любовь Blizzard. Теперь влезть в шкуру такого красавца смогут не только счастливые обладатели эксклюзивных костюмов.

Колдарра — земля, оправдывающая «северный колорит» Нордскола. Удивительно красивое место, похожее на Зимние ключи, но куда более зловещее.

Общая карта нового континента. Персонаж максимального уровня обойдет ее по периметру за пару часов.

Безумные гоблины построили настоящую взлетно-посадочную полосу.

Внутри инстанса Нексус. Blizzard продолжает держать равнение на небольшие инстансы с 3-4 боссами, которые можно пройти меньше чем за час.

Пока Король мертвых еще не стал рейдовым боссом, его обязанность — учить молоденьких рыцарей смерти уму-разуму.

Уровень детализации игры заметно повысился. Скриншоты с дальнего расстояния уже не напоминают аляповатые детские рисунки.

В свое время Артас уничтожил все корабли возле Нортренда. Но сейчас на рейде снова стоит целый флот. И явно не очень дружелюбный.

ПИРАТЫ ОНЛАЙН

Александр Исаев

Жанр
Пиратская MMORPG
Издатель
IGG
Разработчик
Snail Game
Издатель в России/локализатор
Netville
Цена игры
Условно-бесплатная
Скорость связи
от 256 Кбит/с
Трафик
4-7 Мб/час
Сайт игры
www.piraty-online.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
500 МГц, 128 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Игрок, уставший от слепленных под копирку фэнтезийных MMORPG-миров, может выбрать одно из двух направлений — либо в космос, либо в море. В невесомости у нас традиционно сильна **EVE Online**, а вот что касается моря, то тут имеется выбор. Есть ненавязчивая и до неприличия мультяшная «**Пиратия**», есть серьезные до мозга костей **Pirates of the Burning Sea** («**Корсары онлайн**»), недавно появилась **Florensia** (см. обзор в прошлом номере «Игромании»), а теперь вот еще и «**Пираты онлайн**» — русская локализация китайской **Voyage Century Online**.

Нетребовательность к железу и потраченному времени, хорошая для бесплатной игры графика, осады портов, торговля и ремесло, большой мир с десятками городов — достаточно ли этого, чтобы заменить драконов и душные подземелья?

Абордажная сабля без позолоты

«Пираты онлайн» — своего рода бюджетная версия Pirates of the Burning Sea, здесь реализованы те же самые идеи, что и в «Корсарах», только в очень, очень упрощенном виде.

Как ни странно, бюджетный вариант не всегда значит «ущербный». Взять, к примеру, кораблевождение: в Pirates of the Burning Sea это сложная наука, почти симулятор управления парусником. Во время морского боя приходится учитывать массу нюансов — от положения корабля до направления ветра, а ведь надо еще решить, куда палить — в паруса, в корпус или в команду. Все это естественно для морского волка, но моментально ставит в тупик «сухопутного» игрока.

А в «Пиратах онлайн» забот почти никаких — подходишь на расстояние выстрела (урон от орудий не зависит от дальности цели), разворачиваешься бортом к противнику и открываешь огонь. Главное — не забыть потом увернуться от ответного залпа. Скорость корабля, быстрые развороты — вот и вся мореходная грамота.

Та же картина в бою на суше или во время абордажа. Все упрощено до предела: два десятка специальных ударов, а дальше — сплошные автоатаки: нападаем, стреляем и ждем, чем закончится.

Не сказать чтобы в «Пиратах» не было PvE: есть и сложные квесты, и опасные боссы, но все это лишь дополнение к PvP. Фан здесь принято ловить в массовых морских сражениях и стычках один на один, которые сторицей окупают нудную прокачку персонажа и бесконечный тюнинг корабля.

Со временем дело доходит и до осады вражеских портов, когда в прибрежных водах сходятся флоты враждующих гильдий. Именно в эти моменты раскрывается весь потенциал игры. Неожиданно понимаешь, что при всей своей кажущейся простоте «Пираты онлайн» не так уж сильно уступают старшему брату — «Корсарам онлайн»: иной раз на карте собирается до 300 кораблей с каждой стороны, которые совершают сложные маневры, объединяются в ударные группы, заходят с флангов, ведут огонь на упреждение. Маленькие и быстрые каравеллы, собравшись в стаю, окружают и пускают на дно вражеский галеон, а тяжелый фрегат издали расстреливает одиночные бриги.

В остальном жизнь в «Пиратах онлайн» довольно спокойная, разве что иногда налетит NPC-флибустьер да потопит торговца за считанные минуты. Самое интересное, что класса «пират» как такового в игре нет: черным корсаром может стать любой. Надо только некоторое время вести себя как очень плохой парень: нападать на беззащитные суда и зарабатывать дурную славу. Ког-

Первый перехват контрабандиста. Пушек пока немного, и бьют они не особенно точно. Зато не по мирному кораблю, а по прохвосту-контрабандисту.

А вот это уже массовое сражение! На зарубежных серверах пиратов развелось уже столько, что стычки один на один — редкость.

Шторм — зрелище одновременно жуткое и прекрасное.

Так выглядит бой на суше в Voyage Century Online (в английской версии игры). В «Пиратах онлайн» для таких баталий пока не хватает ни опыта, ни людей.

Советы бывалого флибустьера

■ Увидите красивое темное облако с молниями — плывите прочь, это шторм. Если все-таки замешкались, немедленно спускайте паруса и становитесь на якорь — урон, нанесенный вашему кораблю, будет меньше. Передохните: шторм продолжается пять минут.

■ Пока вы новичок, не пытайтесь практиковаться в стрельбе из пушек, паля по мирным судам. Овчинка не стоит выделки: испортите себе репутацию и вас потопит первый же встреченный фрегат из страны, которую вы «обидели». Восстанавливать корабль обойдется дороже. Ваша цель — контрабандисты на кораблях с черными парусами.

■ Вступив в бой, не идите на встречных курсах с противником. Обычно его корабль быстрее вашего — пролетите мимо, и пока развернетесь, он будет уже далеко. Спустите паруса, встаньте к противнику бортом и спокойно ждите. Когда враг приблизится, дайте залп, быстро поднимите паруса и следуйте бок о бок параллельными курсами. Так вы дольше удержите вражеский корабль в зоне досягаемости орудий.

да ее наберется достаточно, вы сможете присоединиться к пиратской шайке. С одной стороны, это открывает широчайшие возможности для обогащения (грабить можно абсолютно любые суда), с другой — вас начинают атаковать буквально все, от NPC-фрегатов морских держав до других игроков, которые, уничтожая пиратов, стремятся избавиться от собственной дурной славы.

Серебряная лихорадка

В больших городах пристани уставлены торговыми лотками, прямо как в настоящем порту: аукциона здесь нет, и игрокам приходится самим продавать товар. Основа экономики в «Пиратах онлайн» — серебро. За него вы покупаете умения, флаконы с зельями, броню на обшивку корабля, боеприпасы для корабельных пушек, провизию для матросов и даже титулы.

Кроме войны и торговли, можно заняться исследованиями. Правда, мир «Пиратов онлайн» не настолько велик и разнообразен, чтобы исследование стало самоцелью. Да и об исторической точности, в отличие от «Корсаров онлайн», здесь речи не идет. Китайские разработчики с удивительной непосредственностью поместили посреди протестантского Амстердама католический костел, где кюре предлагает вам помолиться, а на соседний дом повесили вывеску «Workshop», что не лезет вообще ни в какие ворота. Чем Афины отличаются от Севильи, дизайнеры представляют и вовсе смутно.

Какие такие пиастры?

Игровой магазин в «Пиратах онлайн» торгует не столько декоративными вещами, сколько скоростью развития персонажа. Есть деньги — есть возможность мгновенно прокачать навык морского или сабельного боя. В игре 10 ремесленных навыков, от алхимии и кузнечного дела до выплавки чугуна и кораблестроения. Добыча ресурсов — весьма утомительное занятие, но вездесущая монета поможет и тут: откроет путь на богатые залежи руды, в тихую рыбную заводь или на плодородные поля. Можно еще приобрести защитные навыки или куски карты острова сокровищ. А если хочется шика, никто не запретит вам залить локацию дождем или замести снегом. За ваши деньги — любой каприз.

В то же время «пиратский» магазинчик не нарушает баланс игры. Бонусы идут в ход только на высоких уровнях, когда силы противников примерно равны. Это выгодно отличает игру от множества бесплатных MMORPG, где за реальную валюту можно купить абсолютное превосходство над неплатежеспособными игроками.

■■■

Сейчас «Пираты онлайн» проходят открытое бета-тестирование, в котором нет ни функциональных, ни территориальных ограничений. По сути, перед нами почти законченная локализация, которую отделяют от релиза лишь несколько патчей. Поскольку Netville обещает, что все созданные персонажи останутся в игре и после релиза, распускать паруса имеет смысл уже сейчас. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Готовы положить часы нудной прокачки на алтарь яркого PvP? Тогда добро пожаловать в игру, где пушки гремят непрерывно, а гигантские флотилии сгорают, как коробок спичек.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,0

ХОРОШО

Алена Ермилова

ОНЛАЙНОВЫЕ ИММИГРАНТЫ

Локализация MMORPG на примере Lineage 2

2008 год заканчивается, и надо признать, что для русского онлайна он вышел переломным. Что ни месяц, то громкий анонс или релиз. Между тем локализовать MMORPG куда сложнее, чем однопользовательскую игру. Технологически разницы почти никакой: разработчики точно так же присылают локализаторам лок-кит, те набирают штат, переводят тексты, пишут озвучку, собирают все воедино и отправляют на прилавки. Но на деле тонкостей здесь очень много. Ведь любая MMORPG — это обуза для издателя на ближайшие несколько лет. Ее надо бесперебойно поддерживать и дорабатывать, пока она не окупит локализацию и не начнет приносить прибыль.

А могучая страна дорог, деревень и дураков, разбитая на 11 временных зон и населенная если не пиратами, то хотя бы их благодарными покупателями, совсем не располагает к безбедной работе. Тут, как оказалось, и запустить-то можно не каждую MMORPG. Почему — расскажет **Данила Стрелков**, ведущий продукт-менеджер компании **Innova**. Сюда мы обратились неслучайно: в декабре Innova выпускает **Lineage 2**, самую ожидаемую в России MMOG-локализацию (**World of Warcraft** ведь уже вышел).

Без права на ошибку

По сравнению с китайским и корейским рынками, где от MMOG уже деваться некуда, у нас пока тишь и благодать. Свободны не то что отдельные возрастные ниши — целые жанры. Казалось бы, схватил мало-мальски популярный проект, с которым возни поменьше, перевел, поставил сервер — и дело сделано.

Однако наши игроки во что попало играть не будут. Прежде чем начинать локализацию, компания долго перебирает доступные MMOG и выискивает такую, которая понравится российским

Геймерский телеканал — обычное дело для Кореи, некоторые полностью посвящены MMORPG.

Перевод диалогов — отдельная проблема. Очень часто согласования имен завязаны на скриптах, которые приходится подгонять под особенности русского языка.

игрокам. В крупных компаниях для таких задач держат большой отдел аналитиков. Эти люди половину рабочего времени проводят в самолетах и аэропортах, а вторую половину — в виртуальных мирах. На них лежит гигантская ответственность: именно они решают, над какой игрой компания будет работать следующие несколько лет. В 90% случаев на кону стоит не только очень большая сумма, которую отдадут за контракт, но и само существование компании: локализация MMORPG — дорогое удовольствие.

Выбрав подходящий проект, будущие локализаторы начинают изучать его придирчиво, как породистую собаку. Значение имеет все — движок, графика, население игрового мира, популярность в других странах... Как правило, руководствуются принципом «чем больше, тем лучше». Но претендент на локализацию в России должен обладать целым рядом особенностей:

1. Размер игрового мира, разнообразие локаций. В глубине души все мы первооткрыватели, нам слава Ермака покоя не дает. Поэтому чем шире игровая вселенная, тем больше у проекта шансов выйти в России. Lineage 2 потому и привлекла локализаторов — здесь огромный игровой мир. Нужно потратить почти час, чтобы пешком пройти его от края до края. Скажете, что час — это ничто для MMORPG? Отнюдь. Чтобы на своих двоих пробежаться из одного конца мира в другой, нужно как минимум знать, где он начинается и заканчивается (то есть достаточно разведать местность), обладать недюжинной силой, чтобы победить всех встреченных монстров (новичок многие локации банально не пройдет — зарубят), и, наконец, иметь приличную одежду и развитые умения, чтобы постоянно ускоряться. Есть и другой критерий для оценки игрового мира: средний пользователь должен потратить около двух лет, чтобы изучить все его закоулки.

Огромная вселенная — это не просто забота об игроке, который любит открывать все новые и новые земли. Это еще и шкурные интересы издателя. Если игровой мир небольшой, он быстро наскучит людям и они разбегутся в другие MMORPG через несколько месяцев. И тогда — прощайте потраченные на локализацию денежки. Кроме того, игры с маленькими вселенными обычно привлекают необычным сеттингом или своеобразным, немассовым геймплеем. Из-за этого их сложнее адаптировать для другой страны и аудитория у них заведомо меньше. С маркетинговой точки зрения локализовывать нишевые MMORPG невыгодно.

2. Количество игровых предметов. Если это новая игра, то на момент релиза их уже должно быть несколько тысяч. В то же время проект, где представлено 100 видов шарфов и шапок, явно проиграет проекту, где есть 20 разных перчаток, штанов, рейтуз, сапог, кольчуг, сережек, заколок, бантиков и т.д.

3. Количество рас и классов тоже важно, но куда важнее количество билдов. Если в игре 20 классов, но развиваются они все строго линейно и однообразно, на российский рынок проекту не выйти, в отличие, например, от корейского рынка, где это не такая уж большая проблема.

4. PvP. Мощный PvP-потенциал невероятно важен для среднестатистического российского игрока (привет **Warhammer Online: Age of Reckoning**). Как показывает практика, практически все русские, в отличие от немцев или англичан, рано или поздно приходят в PvP. Как бы ни был прекрасен PvE, нашим подавай гладиаторские арены и стычки стенка на стенку. Это, кстати, одна из причин, по которой пиратских серверов Lineage 2 в России сотни, а локализованный **EverQuest 2** со всей его чудесной графикой и непередаваемой атмосферой не очень популярен.

К счастью или к сожалению, но из-за неуемной любви русских к PvP на наш рынок никак не могут пробиться китайские и корейские MMO-гриндилки, то есть игры, где 99% времени вы прокачиваете персонажа, убивая монстров пачками. Сами по себе игры неплохие, но локализация стопроцентного PvE-проекта точно не окупится.

Если выбранная MMORPG удовлетворяет этим критериям, компания отправляет директора по развитию в стан разработчика — изучать игру ближе и обговаривать условия контракта.

Значит, нам туда дорога

Для западных издателей однопользовательских игр продажи в России зачастую лишь капля в море. В страну водки и медведей они не то чтобы совсем не хотят, но как-то не особенно стремятся, и отечественной компании приходится самой предлагать хлеб с маслом, сыром, а иногда и черной икрой, чтобы убедить несговорчивого партнера. С MMORPG ситуация несколько иная.

Предсказать, как будет развиваться онлайновый рынок в

Переели?

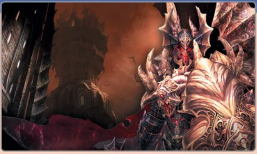
Сейчас все больше говорят о пресыщении российского онлайнового рынка. Мол, у нас игр хоть и меньше, чем в Корее, но и интернет развит хуже, играют не так страстно. Мол, MMORPG развелось столько, что физически все не посмотришь. В Innova придерживаются мнения, что пресыщение онлайнового рынка скорее надуманное, эмоциональное, чем реальное. Годами игроки ждут высококлассные MMORPG вроде **The Lord of the Rings Online** или **Age of Conan**, постят на форумах миллионы сообщений, и создается впечатление, что после релиза основная масса пользователей тут же бросает обжитые вселенные и устремляется покорять новые миры.

На самом же деле подавляющее большинство выходящих игр сырые и не оправдывают ожидания даже наполовину. Игроки приходят в новую вселенную, пытаются там обосноваться, но быстро разочаровываются и уходят ждать новый хит, и так до бесконечности. Дело тут не в пресыщенности рынка, а в его некачественном наполнении.

С точки зрения игровой индустрии это очень неприятная тенденция. Каждый год мы ждем очень дорогую игру, и при правильном развитии рынка такой проект должен чем-то обогащать жанр. У нас же получается, что есть один-единственный лидер XXX, приносящий разработчику миллионы. Все завидуют баснословным прибылям, считают, что XXX — чистейшей прелести чистейший образец, и разработка новой игры начинается не с обдумывания геймплея, а с вопроса: *«Что бы нам сделать такого, чтобы заработать столько же денег, сколько они, и быть похожим на проект XXX?»* Получаются клоны, рынок захламляется. Не спасают положение и дорогие самобытные проекты. По разным причинам их выпускают недоделанными, и в результате разочарованные игроки не могут разглядеть их потенциал. А MMORPG такой жанр, в котором без игроков сенсации не сделаешь и нового слова не скажешь. Вот и получается замкнутый круг.

Эти массивные колонны и своеобразные панно — элемент декора корейского компьютерного клуба PC Bang. Многие игроки ничего, кроме этих стен, не видят сутками.

Чем старше, тем лучше



Вопреки распространенному мнению, что большинство российских игроков школьники или студенты, это не совсем так. Большую часть аудитории составляют те, кому под двадцать, а больше всего денег на продаже внутриигрового контента удается заработать на игроках, которым около 25 лет.

С точки зрения издателя это большой плюс. Общаться со взрослой аудиторией куда проще и приятнее. Взрослые адекватнее и в плане игры, и в плане поддержки, с ними легче вести конструктивный диалог, они не склонны спамить в чате и ругаться на форумах. А главное, у них есть деньги и они точно знают, на что хотят их потратить.

России, не могут даже отечественные компании. В то, что потенциал большой, беззаветно верят все, но оглашать точные цифры или делать громкие заявления пока стесняются: вроде и кризис на носу, и широкополосный интернет развивается не так быстро, как хочется, и **World of Warcraft** на русском языке львиную долю игроков переманил...

Однако именно появление русского WoW в корне изменило ситуацию. Нет, работы над локализацией **The Lord of the Rings Online** уже велись, переведенная **Guild Wars** исправно поступала на прилавки, а EverQuest 2 вышел и того раньше. Но стоило **Blizzard** признать русский язык официальным, как железный занавес практически рухнул. Произошел форменный переворот в сознании зарубежных разработчиков. Как будто переключили рубильник, отношение к российскому рынку кардинально изменилось и у восточных, и у западных компаний.

Это чувствуется на всех уровнях. Раньше мы посылали запрос на интервью и неделями дожидались ответа, а если он не приходил, равнодушно пожимали плечами: селяви. Теперь пиарщики куда благосклоннее относятся к нашим вопросам и перестали интересоваться между делом: *«А что, у вас про MMORPG уже слышали, да?»* Конечно, не стоит приписывать все заслуги Blizzard, но в целом разработчики признают: если в России есть WoW, значит, там есть деньги. Многие, как **EA**, приходят сами (хотя Тони Уоткинс, глава российского представительства EA, горячо убеждал нас, что с огромным трудом добился локализации **Warhammer Online**). Некоторых по-прежнему отлавливают отечественные компании, но теперь переговоры идут куда быстрее и обходятся меньшей кровью.

Первое время приходилось доказывать зарубежному партнеру, как выгодно выйти на российский рынок. Теперь иностранцы все чаще сами идут навстречу. Например, создатели **Ace Online** с радостью откликнулись на предложение выпустить игру в России.

В то же время большие корпорации пока осторожно прощупывают почву. Та же **NCsoft** два с половиной года крутилась вокруг да около, пока не подписала контракт по Lineage 2, да и сами переговоры о локализации тянулись больше года. Как это обычно и бывает, российский локализатор, Innova, предлагал мировому издателю самые выгодные условия. Корейцы соблазнились новой бизнес-моделью — подписку заменили микротранзакциями, и процесс пошел.

Кстати, когда NCsoft согласилась на локализацию Lineage 2 в России, никто так и не понял, зачем это нужно. Какой смысл делиться прибылью со сторонней компанией Innova, когда русские и так играют на официальных серверах? Оказалось, все дело в выгодной бизнес-модели. Микротранзакции приносят несоизмеримо больше денег, чем подписка, поэтому доходов хватит и нашим, и вашим.

Деньги, сроки, сервера

Но вот проект выбран, пора обговаривать условия. Три кита локализации — это сумма контракта, сроки работ и надежность серверов.

Самый животрепещущий вопрос тут, конечно, денежный. Возможно, это несколько нелогично, но разработчик не платит за локализацию и раскрутку своей игры на новом рынке ни цента. Это локализатор выкупает у создателей права на издание проекта на какой-то территории (большие российские компании обычно подписываются не только «на Россию», но заодно и на СНГ — язык-то один и тот же). Более того, в 99% случаев локализатор даже не может торговаться. Разработчик сам называет сумму, за которую он готов продать проект, и торг тут неуместен. Обсуждать можно только финальный процент, который будет отчисляться разработчику с прибыли (продажа коробок и, главное, микротранзакции), но тут если и уступают, то чисто символически, из вежливости.

Локализатор же несет все затраты: покупает оборудование, обслуживает его, набирает персонал, заботится о зарплате, аренде помещений и обо всем остальном. В среднем качественная локализация большой

Эта скульптура стоит в одном из корейских игровых клубов. У нас на ее месте в лучшем случае могла бы красоваться вешалка.

За эту бронзовую эльфиечку многие фанаты Lineage 2 продали бы душу, разум, а некоторые, быть может, и тело.

«Зал славы» NCsoft на первом этаже офиса.

MMORPG обходится в полмиллиона долларов (только лишь локализация, т.е. перевод текста, запись звука и перерисовка текстур, стоимость оборудования и реклама сюда не входят). В России, между прочим, на эти деньги можно разработать целую игру, которая, может быть, даже неплохо разойдется в Европе.

Срок, за который игра будет переведена, в отличие от суммы контракта, разработчику не так важен. Чаще всего дату релиза назначает сам локализатор, либо, если разработчик большой и уважаемый, а планы у него наполеоновские, сроки обговариваются совместно. Так случилось с Lineage 2. NCsoft одновременно работает на несколько рынков, там хотят ровным слоем размазать прибыль по всему финансовому году, поэтому сроки запуска Lineage 2 пришлось подгонять под другие мероприятия компании.

Но какие бы планы ни были у разработчика, релиз всегда стараются приурочить к праздникам и каникулам. Выпустить MMORPG летом — очень сомнительная идея, а вот Новый год и Рождество — самое время. Не помешает даже вал однопользовательских проектов. Судя по опросам, аудитория Lineage 2 хоть и поигрывает в синглы, но любимую MMORPG ни на что не променяет.

Отдельно в контракте оговаривается, будет ли локализатор паразитировать на серверах компании-разработчика, самостоятельно размещать их за рубежом (как «**Акелла онлайн**», которая использует площадку в Стокгольме) или установит в России.

Сейчас большие компании принципиально ставят свои сервера. Это одно из первых условий договора. Так проще работать: машины под боком, тратить драгоценные часы на описание проблем и переговоры по телефону в случае чего не придется.

Деловой подход

Набор локализационных файлов (лок-кит) для онлайновой игры сильно отличается от лок-кита синглплеерного проекта: в MMORPG чрезвычайно много текста. Лидируют две игры — EverQuest 2 и Lineage 2. Для LA 2 чистая текстовка на корейском языке весит 120 Мб (для сравнения: текст вот этой статьи едва ли перевалил за 100 Кб). Это приблизительно 2,5 млн слов, в то время как в «Войне и мире» их всего-то 500 тыс.

С партнерами российским локализаторам пока везет: по словам Данилы Стрелкова, им еще ни разу не приходилось не то что вытаскивать из игры видео или переводить озвучку на слух, как локализаторам-сингловикам, но даже самим искать какие-то программы: обязательные корейцы решают все вопросы в течение нескольких часов.

Дата-центр Lineage 2 находится в Москве на Варшавском шоссе, в громадном здании, где стоят сервера еще десятков крупных компаний. Мы бы с удовольствием опубликовали фотографии, но из соображений безопасности этого делать нельзя. Вообще, вопрос сохранности данных в России стоит особенно остро. Никто, даже генеральный директор компании, не может проникнуть в серверные комнаты в одиночку. Для этого ему нужно собрать минимум пятьсемь человек, у каждого из которых есть свой ключ и пароль доступа. Сетевики-инженеры тоже работают группами, чтобы кто-то один, если его вдруг подкупят, не смог дорваться до сервера и взломать его. Для пущей надежности состав групп периодически меняется. Да и компания-разработчик пристально следит за состоянием оборудования. Для той же Lineage 2 в NCsoft специально подобрали и сертифицировали серверные системы Hewlett-Packard.

Не было такого уговора!

Сумма и сроки локализации оговорены, бизнес-модель подобрана, вопрос с оборудованием решен, и каждая сторона втайне потирает руки и в глубине души надеется, что она-то точно получит с этой сделки больше партнера. Генеральные директора двух компаний уже готовы подписать контракт, осталось утвердить буквально пару пунктов. Они хоть и важны в юридическом плане, но на процесс локализации влияют мало.

Надо ведь понимать, что апеллировать к тому, что написано в договоре, — это крайняя мера. Если стороны начинают тыкать друг друга носом в контракт и кричать, что они-де об этом не договаривались, игра протянет недолго. И все же некоторые пункты локализатор отслеживает особенно внимательно. Например, в договоре должно быть четко прописано, когда локализаторам присылают лок-кит и файлы дополнений. Важно настоять, что разработчик должен реагировать на запросы партнера максимально оперативно и не забыть указать точное время, иначе работа будет двигаться медленно.

Разработчик, в свою очередь, следит, чтобы дополнения устанавливались в строго определенные сроки. Понятно, что запустить их день в день невозможно, для той же Lineage 2 приемлемой считается задержка «неделя от даты релиза разработчика».

Интересно, что количество внутриигровых ивентов, организация встреч с комьюнити, празднование дней рождений игры и Нового года в контракте не оговаривается. Проводить их или не проводить, решает сам локализатор, разработчика о меропри-

Иногда при локализации приходится даже перерисовывать текстуры персонажей. И хорошо, если для адаптированной версии созданы свои сервера, а что делать, если играть приходится на международных?

Задача геймтестера — разрешать все проблемы игроков в кратчайшие сроки. Даже если кто-то не может убить очередного босса, то геймместер должен объяснить, в чем загвоздка.

ятиях лишь информируют. В годовой бюджет заранее закладываются средства на поездки в другие города и проведение там праздников, ведь не у всех фанатов есть возможность приехать в Москву или Санкт-Петербург.

Единственное, что зависит от разработчика, — это скриптовые ивенты, но о них в договоре тоже не вспоминают. Дело в том, что локализатор зачастую не имеет права и возможности добавлять в игру особенный контент вроде елочных игрушек, Деда Мороза и Снегурочки. Их вживляют разработчики, чаще всего после простой устной договоренности.

Пиратскую локализацию — в Красную книгу!

Несмотря на популярность Lineage 2 в России и обилие приватных серверов, найти пиратскую локализацию игры нелегко. Главная сложность в том, что владельцы частных серверов бездумно курочат движок, выбрасывают целые куски программного кода, только наизнанку не выворачивают, лишь бы запустить игру у себя на компьютере. В результате из клиентской части еще можно как-то вычленить текст, а вот серверная часть уже настолько поломанная, что ее разобрать и перевести необычайно сложно.

Отец родной геймамастер

Количество геймамастеров тоже не обговаривается, но локализатор старается организовать работу службы поддержки так же, как это сделано у разработчика.

Вообще поддержка — одна из самых «заскриптованных» областей локализаторского дела. Чтобы пользователю комфортно игралось, любое действие геймамастера должно быть четко отработано и строго регламентировано.

Для русской Lineage 2 уже установили определенные интервалы, в течение которых геймамастер должен среагировать на ваш вопрос. Если проблема сложная (взломали почту, украли персонажа и т.п.), ответ должен поступить не позднее чем через три часа (в это время геймамастер будет собирать информацию и проверять логи сервера), а саму проблему должны решить в течение суток. На легкий вопрос (где найти базу знаний?) геймамастер должен среагировать максимум в течение часа.

Подобрать хорошего специалиста едва ли не сложнее, чем квалифицированного кодера. Чтобы попасть в команду, недостаточно знать игровой мир назубок. Будущие мастера проходят полноценное собеседование, причем проваливаются кандидаты буквально на всем: низкая грамотность, отсутствие чувства юмора, непонимание сути работы геймамастера. Последнее — настоящий камень преткновения. Недостаточно сказать *«я должен отвечать на все вопросы и всем помогать»*. Хотите стать игровым богом? Зубрите! Вот выдержка из кодекса геймамастера: *«Геймамастер должен сделать игру пользователя наиболее приятной и удобной, при этом не нарушая существующего баланса сил внутри игры, не вмешиваясь в игровой процесс и отвечая на все вопросы вежливо и своевременно»*. Платят за эту работу $800-1000 в месяц.

Трудности перевода

Еще одна проблема — найти переводчика с корейского языка (Lineage 2, как и многие другие MMORPG, выходящие сейчас на отечественный рынок, разработана в Южной Корее, и переводится оригинал, а не английская локализация). Большой компании приходится держать собственный штат переводчиков: пользоваться услугами сторонних агентств неудобно. Специалисты там часто меняются, приходится подстраиваться под расписание самого агентства, растолковывать, что такое онлайновые игры, — разумеется, качество и скорость работы страдают.

Найти своих переводчиков гораздо сложнее, но усилия окупаются сторицей. Сейчас в Innova работают восемь профессиональных переводчиков с корейского и два — с английского языка. Специализации по играм у них нет: как только появляется работа, ее тут же раздают всем свободным людям. Так как сеттинг игр может очень сильно различаться, за переводом следят консультанты, их чаще всего набирают из числа фанатов игры. Ведь это намного проще, чем искать специалиста с высшим образованием, который бы долго играл в одну и ту же MMORPG. Тем более что переводчиков с корейского всегда не хватает. В многомиллионной Москве Innova с трудом нашла несколько специалистов, которые смогли пройти грамматический тест на 8 из 10 баллов. Почти 100 претендентов провалились.

Интересно, что при переводе MMORPG руководствуются не принятыми в игре выражениями (зачастую кальками с английского, ведь в корейскую версию у нас не играют), а нормами русского языка. Всех «маунтов», «дамаг-дилеров» и «хилеров» вырезают без зазрения совести. Не сказать чтобы это очень радовало комьюнити, привыкшее к внутриигровому сленгу, но локализация в первую очередь долж-

В локализованной версии MMORPG ивенты обычно проводят именно локализаторы, а не разработчики. Иногда их могут попросить сделать несколько праздничных моделек, но и только.

В офисе NCsoft есть собственный детский сад. Пока сотрудники корпят над очередной MMORPG, детишки пинают мячики, а те, что постарше, играют в онлайновые игры.

Один из корейских игровых клубов. По вывеске догадаться, что это такое, совершенно невозможно, но корейцы привыкли.

А вот и главный вход в офис NCsoft. Оставь реальную жизнь, всяк сюда входящий…

на передавать игровую атмосферу, а сделать это, грубо смешав лексику русского и английского языков, невозможно.

Интересный факт: переозвучивать корейскую игру проще, чем английскую. Корейская речь звучит почти столько же, сколько русская, поэтому укладчики (люди, которые подбирают слова так, чтобы текст можно было прочитать за определенное время) не нужны. В MMORPG нет проблем и с липсинком (lip synchronization — синхронизация движений губ с речью). Поскольку к NPC одновременно подходят десятки игроков и все они видят одну и ту же картинку, тут обычно вообще не делают артикуляцию.

Широка страна моя родная

MMORPG для России трудно не только выбрать и локализовать. Особенно сложно ее продать и поддерживать. Проблемно даже донести клиент до игрока. Ждать, пока диски развезут по всей стране, пока покупатель дойдет до магазина и выберет именно вашу игру среди десятков других цветастых коробок, никто не хочет. Игра онлайновая, поэтому куда логичнее выложить клиент на открытый FTP или залить на торрент-сервер. Деньги за скачивание клиента не берет почти никто. Главное — любым способом доставить игроку дистрибутив.

Но выкладывая клиент в онлайн, локализатор сталкивается с суровыми реалиями российской действительности: скачать его не сможет даже 10% потенциальной аудитории. Счастливчики, подключенные к безлимитному широкополосному интернету, живут только в крупных городах. Даже в 20 км от Москвы за мегабайт платят до 5 руб., поэтому клиент весом несколько гигабайт влетает в копеечку. Игроки не готовы отдавать 5000-9000 руб. за дистрибутив, даже если платить за сам файл не нужно. Те, у кого безлимитный интернет, тоже не всегда докачивают клиент до конца: соединение настолько нестабильно, что закачка срывается и все приходится начинать заново. Разбить файл на архивы? Тоже не вариант: если хотя бы один скачается с ошибкой или окажется битым, игру не запустить. Вот и получается, что локализатор из кожи вон лезет, чуть ли не сбрасывая диски с вертолетов в труднодоступные районы Сибири: ни P2P-сети, ни розничные магазины, ни официальный сайт не помогают донести игру до потребителя.

Есть, конечно, вариант помочь районному провайдеру оборудованием, чтобы соединение было быстрым и стабильным. Что самое удивительное, такие попытки предпринимались. Но и это довольно скользкое решение. Если региональная фирма маленькая или только открылась, то нет никакой гарантии, что через пару месяцев она не исчезнет вместе с вашими серверами.

Иногда получается договориться с провайдером на условиях, когда тот позволяет бесплатно качать клиент с сайта издателя/локализатора, а те, в свою очередь, объявляют его партнером. Но районные провайдеры редко идут на контакт: они настолько малы, что им куда важнее десяток скачанных гигабайт, а не реклама на международном уровне.

■■■

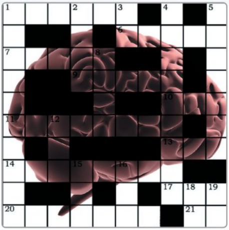
Чтобы в русскую версию MMORPG перешло как можно больше игроков из оригинального проекта, локализаторы делают финт ушами: в бета-тест выпускается не полуфабрикат, а на 99,9% готовая игра. Да, там есть какие-то недоработки по мелочи (кое-где тексты еще не прошли литературную обработку, нужно подправить интерфейс и т.д.), но уже нет массивов корейского текста, сервера не падают каждый час, а вещи не пропадают.

Это грамотный маркетинговый ход. Общаясь на форумах, тестеры рассказывают не о багах и вылетах, а о том, какой неожиданно хороший продукт они получили: *«В сравнении с игрой Y и особенно с игрой Z это небо и земля! Что же будет после релиза?»* А после релиза ничего особенно и не меняется, но это уже не так важно. ■

Алексей Макаренков, Андрей Мирошниченко

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ИНТЕРНЕТ НА СТРАЖЕ МОЗГА



Большинство из нас безоговорочно верит ученым. И в общем-то, зря. Кто хотя бы немного занимался наукой, знает, что путем длительных изысканий доказать можно практически любую ересь. Что гамбургеры способствуют похуданию (разумеется, если включить в статистическую группу набирающих форму спортсменов), что кофе нормализует артериальное давление (нужно только подобрать подопытных гипотоников), что целоваться с лягушками полезно для здоровья (тут уже работает чистая логика — кожа земноводных содержит природные антибиотики, вот только чтобы они подействовали, надо не целовать лягушек, а буквально облизывать их десятками с ног до головы).

Пару лет назад мы уже рассказывали вам об исследовании английских ученых, которые доказали, что длительный интернет-серфинг тормозит мозговую активность. Потом, правда, выяснилось, что в выборку включили в основном порноресурсы, а куда кровь приливает при посещении таких сайтов, и так понятно. Теперь вот другие ученые — из Лос-Анджелесского университета — вывели строго обратную закономерность. Оказывается, прогулки по интернету способствуют мозговой активности и даже препятствуют старческому склерозу. Одно смущает — статистика собиралась в основном по сайтам с различными кроссвордами и головоломками. То, что они стимулируют нервную деятельность, известно и так. Остается вопрос: при чем же тут интернет?!

ПРАКТИКА РАСПОЗНАВАНИЯ

Что такое **CAPTCHA**, знает далеко не каждый, однако пользуются ею почти все, кто регистрируется на сайтах или скачивает информацию из интернета. По сути, это мини-тест Тьюринга, позволяющий отличить человека от компьютера. Для подтверждения регистрации многие сервисы просят ввести последовательность символов, изображенных на картинке: помимо букв и цифр на изображение добавлен различный графический мусор. Бот-программа не справится, а человек без проблем отделяет «зерна от плевел». Это и есть каптча.

Специалисты Университета Карнеги — Меллона предлагают использовать каптчу для благого дела — оцифровки старых книг. Дело в том, что программы распознавания текстов далеко не всегда справляются со своей задачей. Если книга старая, с потертостями, то многие слова, а иногда и целые фразы распознаются с ошибками. А вот если отсканированное изображение разбить на маленькие блоки и задействовать каптчу, то распознавать текст будут обычные люди: по статистике, программы ошибаются приблизительно в 20% случаев, а человек лишь в 0,5%.

Задействовав всего 10 000 популярных сайтов (что совсем немного), за день можно таким образом распознавать несколько сотен книг. Сейчас технология проходит обкатку, и с ней есть две проблемы: как правильно вырезать целостные логические конструкции из исходного скана текста и как определять, правильно ли человек ввел фразу.

Я МИЛУЮ УЗНАЮ ПО... ХВОСТУ

В любовных вопросах животные в зоопарках подвергаются нещадному геноциду со стороны людей. О какой любви может идти речь, когда пару тебе подбирает какой-нибудь престарелый генетик, для которого куда важнее проблемы инбридинга, чем то, нравится тебе будущий половой партнер или нет.

Вот и приходится несчастным гориллам, слонам и носорогам продолжать род «с кем дядя прикажет». А не захочет какая-нибудь гиппопотамиха подпускать к телу привезенного с другого конца света гиппопотама (ну

не понравился, хвостом не вышел или изо рта не так пахнет), так и вовсе устроят искусственное осеменение. В общем, сплошное ущемление амурных прав.

Но, похоже, ситуация начинает потихоньку выправляться. Ученые предложили подбирать пары при помощи адаптированной базы **ZIMS** (**Zoological Information Management Systems**, ***www.zims.org***). Сейчас в ней указываются только сугубо прикладные вещи: возраст, пол, происхождение, генетическая ветка конкретной особи. Сотрудники зоопарков добавят данные по особенностям характера и внешнему виду, зальют фотографии и даже видео. При желании какой-нибудь самец шимпанзе даже сможет посмотреть несколько кандидаток на его сердце и выбрать приглянувшуюся (а вы не знали, что высшие обезьяны и дельфины способны оценивать красоту особи противоположного пола по статичному изображению?).

СВОБОДУ СПАМЕРУ

Джереми Джеймс, первый человек, осужденный за спам, вышел на свободу. В 2004 году американец был осужден Верховным судом Вирджинии на 9 лет, после чего обратился в Федеральный верховный суд, который признал-таки закон штата о спаме противоречащим Первой поправке Конституции США. Формально это означает, что на спам распространяется свобода слова. То есть все эти предложения увеличить грудь, скачать порно или выучить амери-

канский английский, которые валятся на наши почтовые ящики каждый день, не более чем конституционное право любого законопослушного гражданина США.

Впрочем, генеральный прокурор Вирджинии не намерен сдаваться просто так и уже подал заявку на обжалование решения в Федеральном верховном суде. Так что, возможно, через несколько месяцев Джереми снова придется вернуться за решетку.

ДОМЕН КРАСНОКОЖИХ

Крайне необычный доменный спор разгорелся в США. В центре внимания оказались сайты с названиями, которые и выговорить-то простому человеку не очень просто — **Miccosukeetribeofindiansofflorida. com**, **Miccosukeetribeofindians.com** и **Billycypress.com**. Домены числились за Стивом Тхиле, который зарегистрировал их несколько лет назад и сделал на каждом домене форвард на свой домашний сайт — обычная, в общем-то, практика. И тут неожиданно выяснилось, что в двух доменах присутствует название племени американских индейцев миккосуки, а в третьем фигурирует имя одного из их вождей.

Индейцы миккосуки, в отличие от других, экстремистски настроенных племен вроде ирокезов и могикан, благополучно пережили европейскую колонизацию. Их община проживает во Флориде, владеет несколькими магазинами и казино, доход от которых поступает в фонд общины. И именно они оказались очень недовольны, узнав, что сайт с названием их племени принадлежит какому-то бледнолицему. Поначалу Стиву предлагали продать домены и сулили за это несколько десятков тысяч долларов, но Тхиле решил, что этого мало, и затребовал $500 000. Такую сумму индейцы собрать не смогли и решили отобрать домены через суд.

Поначалу владелец сайтов только посмеивался, но потом неожиданно выяснилось, что предприимчивые индейцы давным-давно (еще до того, как Стив купил домены) зарегистрировали название своего племени как товарный знак. И теперь все идет к тому, что придется распрощаться с ними, не получив ни копейки.

А знаете ли вы, что...

■ Интересная ситуация сложилась с обеспечением российских школ интернетом. Напомним, что в рамках программы «Образование» к Сети была подключена большая часть начальных учебных заведений страны. В течение двух лет оплата трафика велась из федерального бюджета, а дальше в дело должны были вступить региональные органы. И вот тут, как водится, случилась заминка. Кто-то не учел этой строки при составлении бюджета, и где теперь брать деньги — непонятно. С 1 октября с федерального финансирования будет снято около 600 школ, в ноябре — еще почти 8000, но в скольких из них останется интернет, остается неясным.

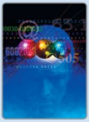
■ **Ричард Клейтон**, специалист сетевой лаборатории Кембриджского университета, вывел забавную закономерность. На почтовые ящики, названия которых начинаются с букв A, B, C, D, M, P, R и S, спама приходит почти на 20% больше, чем на любые другие. Ученый долго ломал голову, пока наконец не выяснил, в чем же дело. Оказывается, многие названия ящиков для спам-рассылок генерируются случайным образом специальными программами. Некоторые совпадают с реальными адресами, некоторые просто уходят в никуда. Так вот, генераторы «знают» больше всего слов именно на эти злосчастные буквы.

■ Британские спамеры не на шутку расшалились. В последнее время, вместо того чтобы засыпать всех рекламными предложениями, они все чаще рассылают ложные сообщения о различных катаклизмах. То про небывалой силы тайфун напишут, то про взрыв несуществующей атомной станции на окраинах Лондона. А люди что? Люди ведутся, начинают звонить в службы спасения, госпитали, полицию...

■ Место главного дизайнера **Opera Software** занял **Джон Хикс**. Если вы вдруг не в курсе, то это человек, основавший известную студию веб-дизайна **Hicksdesign** и в свое время разработавший логотип **Firefox**. Ту самую ярко-рыжую лису, обвивающую своим телом земной шарик. В Opera и до этого с дизайном особых проблем не было, а теперь уж точно не будет. Сейчас «оперный» браузер ударными темпами подбирается к круглой дате — релизу десятой версии. Есть подозрение, что Хикса взяли на работу именно сейчас неспроста — видимо, Opera в ближайшее время сильно преобразится.

■ В интернете появился плагин для Internet Explorer под названием **Voice Search Bar** (***www.voicesearchbar.com***), позволяющий делать запросы в Google при помощи голоса. Вы просто произносите нужное слово, и вас тут же перекидывает на сайт Voicesearchbar.com, на который транслируются результаты Google-поиска. Пока распознается только английская речь (ошибается утилита на удивление редко, особенно если предварительно пройти обучающий режим), но разработчики — киевляне, так что в самое ближайшее время ждем поддержки и славянских языков.

■ Создатели социальной сети **Odnoklassniki.km.ru**, проиграв в суде дело обычным «**Одноклассникам**», придумали себе новое название. Теперь социалка называется — приготовьтесь! — «**КакЗдоровоЧтоВсеМыЗдесьСегодняСобрались**». Адрес соответствующий — ***www.kakzdorovochtovsemyzdessegodnyasobralis.ru***. 39 букв! Напомним, что максимальная длина доменного имени — 63 ASCII-символа.



■ **Ponemon Institute** — организация, которая не только разрабатывает собственные системы защиты, но еще и регулярно проводит исследования в этой области. В конце октября ее специалисты закончили исследования на тему того, какие причины чаще всего приводят к утечке секретных данных из крупных и мелких компаний. Результаты оказались необычными. Лишь в 1% случаев виной утечки являются хакеры (причем на число краж почти никак не влияет, пользуется ли компания какими-то специальными методами защиты или нет), а дальше по нарастающей: 27% приходится на долю засланных казачков-инсайдеров, отсутствие защиты при работе с аутсорсерами — 44%, ошибки постоянных сотрудников — 75%. В Ponemon Institute делают вполне логичный вывод: усилия, которые руководство многих фирм тратят на защиту от внешних атак, себя не оправдывают. Куда больше времени нужно уделять защите внутренней, а вот о ней-то обычно забывают.

Эдуард Клишин

КАЧАТЬ НЕ ПЕРЕКАЧАТЬ

КАК ПЕРЕДАТЬ, ЗАГРУЗИТЬ И СПРЯТАТЬ ФАЙЛЫ В СЕТИ

Часто случается так, что нужно срочно кому-то переслать файл. Иногда маленький, иногда большой, да еще и регистрироваться не хочется. Можно воспользоваться электронной почтой, но пропускная способность большинства почтовых служб, как правило, не превышает 10-20 Мб на одно письмо. Обратиться к P2P-сетям? Тоже не вариант: пользователи, раздающие тот или иной файл, могут запросто уйти в офлайн. Есть еще вариант — развернуть домашний веб-сервер, вот только на это уйдет несколько часов. Куда проще загрузить файл в одно из сетевых файловых хранилищ.

Однако выбрать первый попавшийся хостинг тоже не лучшая идея: у всех хостингов разные технические характеристики, функционал и задачи. Мы протестировали несколько десятков сервисов и выбрали самые лучшие, но предназначенные для разных задач.

Dump: все и сразу

- **Регистрация:** опциональна
- **Скорость:** не ограничена
- **Максимальный размер файла:**
  — без регистрации: 40 Мб
  — с регистрацией: 120 Мб
- **Общий объем файлов:** не ограничен
- **Язык:** русский
- ***www.dump.ru***

Отечественный сервис **Dump.ru** позволяет публиковать, хранить, искать и обмениваться любыми файлами, в том числе исполняемыми (вам не придется архивировать или переименовывать EXE-файлы).

Все загруженные на сайт данные автоматически распределяются по категориям: картинки к картинкам, видео к видео и так далее. По умолчанию залитый файл хранится в базе 30 дней с момента последнего скачивания, а потом автоматически удаляется.

Работать с файлами дают и без регистрации, но зарегистрированные пользователи могут объединять залитые материалы в коллекции, многократно продлевать срок хранения, устанавливать пароли и скрывать ценную информацию от посторонних глаз.

В отличие от многих других сервисов аналогичного рода клипы, музыку и фотографии можно просматривать прямо через браузер, оставлять комментарии, вживлять в сайты и блоги ссылки на приглянувшиеся файлы. Пакетная заливка материалов на сервер тоже сделана по-человечески.

MediaFire: социальные элементы

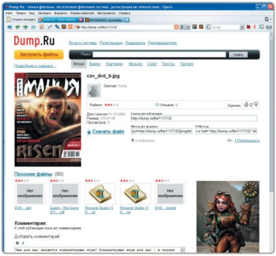
- **Регистрация:** опциональна
- **Скорость:** не ограничена
- **Максимальный размер файла:**
  — без регистрации: 100 Мб
  — с регистрацией: 100 Мб
  — с премиум-аккаунтом: 10 Гб
- **Общий объем файлов:** не ограничен
- **Язык:** английский
- ***www.mediafire.com***

MediaFire — представитель файловых хостингов нового поколения, построенных по принципам веб 2.0. Он поддерживает многопоточную закачку, а скорость скачивания/загрузки данных колеблется в пределах 1-2 Мбит/сек. При этом сервис можно использовать не только для резервного копирования информации и передачи относительно небольших файлов, но и для встраивания их в сторонние сайты. Сайт тесно интегрирован с социальными сетями **Digg.com** и **Facebook.com**, а также с сервисом интернет-закладок **Delicious.com**.

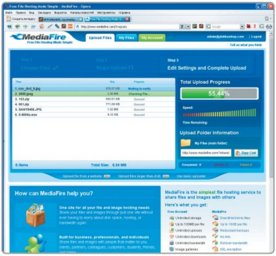
После регистрации вы сможете настраивать права доступа и управлять уже закачанными файлами внутри аккаунта (создавать/удалять/переименовывать папки и т.д.). Умел бы MediaFire загружать данные по указанным ссылкам, цены бы ему не было.

DropBoks: электронный сейф

- **Регистрация:** обязательна
- **Скорость:** не ограничена, но постоянно скачет
- **Максимальный размер файла:**
  — без регистрации: 50 Мб
  — с регистрацией: 50 Мб
  — с премиум-аккаунтом: 200 или 300 Мб



Dump.ru — самое настоящее мультимедийное файловое хранилище. Сервис прекрасно подходит для размещения видеороликов, картинок и музыки.



Служба MediaFire — пожалуй, лучший представитель файловых хостингов нового поколения, построенных по принципам веб 2.0.

- **Общий объем файлов:** 1 Гб; премиум-аккаунты — 2 или 3 Гб
- **Язык:** английский
- ***www.dropboks.com***

DropBoks — это самый настоящий онлайновый сейф, он отлично подходит для хранения важной, в том числе конфиденциальной информации. Здесь нет никаких ссылок на скачивание, поиска по ключевым словам, даже интерфейс очень простой, без изысков. Зато здесь можно совершенно безбоязненно хранить и счет за услуги психотерапевта, и таблицы с паролями — в общем, все то, что ни в коем случае не должно попасть в чужие руки. Вся информация тщательно шифруется, пароль тоже требуют установить на абы какой, а довольно сложный (главное — не потеряйте), сервера оборудованы многоуровневой защитой, так что даже зашифрованные файлы вряд ли кто-то стащит.

Сейчас в DropBoks нет ни рекламы, ни платных аккаунтов, но в обозримом будущем планируется ввести два вида подписки (со смешной платой в $2/месяц и $3/месяц). Поругать сервис можно разве что за некоторую медлительность (из-за низкой скорости шифрования) и за отсутствие пакетной загрузки файлов.

Яндекс.Народ: размер имеет значение

- **Регистрация:** обязательна
- **Скорость:** не ограничена
- **Максимальный размер файла:**
  - — с регистрацией: 5 Гб
- **Общий объем файлов:** не ограничен
- **Язык:** русский
- ***www.narod.yandex.ru***

«Яндекс.Народ» — один из немногих хостеров, которые предоставляют неограниченное дисковое пространство под хранение любых данных, позволяют заливать на сервер гигантские файлы объемом до 5 Гб и при этом никакими другими способами свободу не ограничивают.

Все файлы, загруженные на сервер, хранятся в базе порядка трех месяцев, продлевать срок можно неограниченное количество раз. Если ваши файлы пользуются спросом (то есть скачиваются), срок их жизни на сервере увеличивается автоматически. Добавьте к этому опцию генерации ссылок, возможность отправки линка на e-mail, мощный антивирусный сканер, легкий интерфейс, возможность защиты файла паролем.

Единственное неудобство — чтобы хоть что-то загрузить или скачать, придется сначала завести почтовый ящик на «Яндексе» (***www.yandex.ru***), перейти в личный кабинет и лишь потом — на «народный» портал.

DepositFiles: крепкий орешек

- **Регистрация:** опциональна
- **Скорость:** ограничена для бесплатных аккаунтов
- **Максимальный размер файла:**
  - — с регистрацией: 2 Гб
  - — без регистрации: 2 Гб
- **Общий объем файлов:** не ограничен
- **Язык:** русский
- ***www.depositfiles.com/ru***

Еще один активно развивающийся сервис, предназначенный для хранения файлов всех сортов и мастей. По набору возможностей **DepositFiles** не уступает таким монстрам, как **RapidShare.com** или **iFolder.ru**. Помимо привычных функций, здесь можно бесплатно отправить письмо с гиперссылкой на загруженный файл или защитить документ паролем.

Сервис «Яндекс.Народ» с легкостью затыкает за пояс почти все существующие файловые хостинги. Чего стоит только бесплатная загрузка файлов до 5 Гб весом!

Удивительное рядом

Бывает, что нужно быстро создать бэкап данных или закачать файл одновременно на несколько хостингов. Вот еще несколько сервисов, которые сэкономят ваши силы и время:

drop.io — на этом сайте можно очень быстро сделать бэкап данных, суммарный объем которых не превышает 100 Мб;

gdisk.sourceforge.net — домашняя страничка бесплатной программки **gDisk**, предназначенной для трансформации почтового ящика Gmail в личное онлайновое хранилище файлов;

www.abctop.ru — онлайновый рабочий стол, в который, помимо калькуляторов, календарей и прочих инструментов, интегрировано удобное файловое хранилище; максимальный размер одного файла — 300 Мб;

uptime.ru — мониторинг работоспособности серверов. Сервис позволяет установить слежку за определенной рабочей станцией (в том числе любым файловым хранилищем) и периодически проверять ее доступность в Сети;

tinyload.com — с помощью этого сайта можно загрузить любой файл объемом не более 100 Мб сразу в несколько файловых хранилищ, среди которых RapidShare, MegaUpload, Uploading, EasyShare, DivShare, FileFactory и многие-многие другие.

Главный же довод в пользу DepositFiles — упрощенная загрузка с помощью специальной клиентской программы **DepositFiles Uploader** (проживает по адресу ***http://static.deposit-files.com/download/DepositUploade_rus.exe*** или ***http://depositfiles.com/ru/uploader.html***).

Впрочем, без дежурной ложки дегтя не обошлось. Основной недостаток сервиса — прямо-таки драконовские ограничения на скачивание. Тут вам и пресловутые скоростные лимиты, и томительное ожидание между загрузками отдельных пакетов, и запрет на использование менеджеров закачек вроде **FlashGet**. А все ради того, чтобы стянуть с пользователя копейку-другую: проблема решается приобретением премиум-аккаунта.

RapidShare: притча во языцех

- **Регистрация:** опциональна
- **Скорость:** ограничена для бесплатных аккаунтов
- **Максимальный размер файла:**
  - — с регистрацией: 2 Гб
  - — без регистрации: 200 Мб (.com), 300 Мб (.de)
- **Общий объем файлов:** не ограничен
- **Язык:** английский
- ***http://rapidshare.com, http://rapidshare.de***

RapidShare — один из самых надежных файловых хостингов старой закалки. Массив жестких дисков «Рапиды» — более 1000 Тб, пропускная способность — до 240 Гбит/сек. Но и недостатков тоже хватает. Неудобное получение ссылок, лимит трафика, скоростные ограничения, невозможность докачать файлы... Нетрудно догадаться, что все проблемы решаются приобретением премиум-аккаунта, однако €55 в год не каждому по карману. Платить стоит, только если вы каждую неделю вытягиваете с «Рапиды» по 3-4 фильма: обладатели премиумов могут скачивать до 50 Гб в день.

■■■

В заключение несколько практических рекомендаций из раздела *«А какой сервис нужен именно мне?»*. Если вы ищете по-настоящему универсальный хостинг файлов, который объединяет лучшие качества современных хранилищ, обратите внимание на Dump и MediaFire. RapidShare, «Яндекс.Народ» и DepositFiles больше подойдут продвинутым пользователям и владельцам крупных порталов, для которых размер заливаемых файлов играет решающую роль. Наконец, онлайновый сейф DropBoks можно порекомендовать всем, кто по-настоящему дорожит важной информацией. ■

Андрей Мирошниченко

ОНЛАЙНОВАЯ ФОТОЛАБОРАТОРИЯ

2D-РЕДАКТОРЫ, ОБИТАЮЩИЕ В ИНТЕРНЕТЕ

Очень многие прикладные программы переселяются сейчас в онлайн. Еще полтора-два года назад разыскать на просторах интернета адекватный текстовый или табличный редактор, видеоконвертер или музыкальный микшер было почти невозможно, теперь же там обитает целая популяция подобного рода утилит, некоторые из которых способны почти полностью заменить своих офлайновых собратьев.

Нечто похожее происходит сейчас и с 2D-графическими редакторами. С ними, правда, все несколько сложнее. Чтобы подобраться к «Фотошопу» хотя бы на расстояние пушечного выстрела, нужна, во-первых, мощная программная база (сложный движок будет тормозить при загрузке из браузера), во-вторых, вычислительные мощности: если одновременно к серверу подключится и начнет обрабатывать фотографии хотя бы тысяча человек, то это уже огромная нагрузка на процессоры.

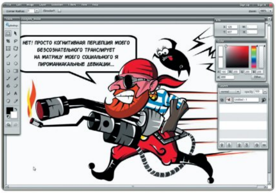
Проблему движка разработчики решили очень элегантно — воспользовались флэшем, он со своим быстрым алгоритмом математических вычислений (специально разрабатывался для работы с векторной графикой) прекрасно справляется с задачей. «Железный» вопрос решается пока простым наращиванием мощности серверов.

Все плавно идет к тому, что очень скоро в интернете появится целый рассадник онлайновых фотошопов, которые мало в чем будут уступать продукту **Adobe**, да еще и работать с ними можно будет на компьютере любой мощности (ведь все вычисления проводятся удаленно). Мы протестировали самые продвинутые сервисы подобного рода, некоторые если еще и не доросли до профессионального уровня, то уже очень близки к нему.

Почти он?

Внешне на оригинальный «Фотошоп» больше всего похож редактор **Splashup** (***www.splashup.com***). Инструменты, расположение элементов рабочей области, система меню — почти все скопировано из старшего собрата. Можно работать со слоями, изменять прозрачность, заливать и инвертировать цвет областей. Здесь есть даже неплохой набор фильтров (тоже под копирку стянуты из «Фотошопа») с детальными настройками и разнообразные кисточки (к сожалению, давление пера по планшету программа не воспринимает).

Не хватает, конечно, многого. Нет нормальной работы с масками, «умного» выделения, системы регулирования яркости и различных цветовых каналов; если нужно добавить на фотографию текст, то загрузить нужный шрифт тоже не выйдет — поддерживаются только несколько стандартных латиниц (кириллических шрифтов нет). И все же Splashup отлично подходит не только для простейшей, но и для глубокой правки изображений — цветокоррекции, изменения яркости и контраста, удаления красных глаз и наложения фильтров. Картинку можно сохранить не только на винчестер, но и на какой-нибудь фотохостинг, например **Flickr**, и тут же получить ссылку для размещения в блоге.



Интерфейс Splashup предельно точно имитирует «Фотошоп». Функционал, впрочем, сильно отстает.

Родное детище Adobe — **Photoshop Express** (***www.photoshop.com/express***) — увы, тоже далек от идеала. Видимо, разработчики логично решили не конкурировать сами с собой и онлайновую версию превратили не столько в графический редактор, сколько в фотохранилище с социальными элементами на манер Flickr. Здесь можно создавать свои галереи, оценивать фотографии других пользователей, комментировать их. А редактор прикручен лишь для того, чтобы привести в чувство изображения, которые вы загрузили на хостинг через компьютер или телефон. Настроек довольно много, но все они ориентированы на новичков. Просто меняете ползунки — и нужный параметр автоматически перескакивает на одно из фиксированных значений.

Еще один забавный клон «Фотошопа» — **Pixlr** (***www.pixlr.com***). Интерфейс скопирован почти один в один, да и функций припасено немало: здесь есть нормально работающая «волшебная палочка», различные режимы наложения слоев и богатый выбор кистей. Помимо того, интерфейс Pixlr переведен на русский язык (включается из меню) и поддерживает кириллицу.

Простота в залог

В интернете можно найти целый набор графических редакторов, заточенных исключительно под работу с фотографиями. В них нет нормальных инструментов для выделения, масштабирования и трансформации отдельных частей картинки, зато они позволяют проводить детальную цветокоррекцию, изменять контрастность и применять к целому изображению различные эффекты.

В рунете из подобного рода программ отлично зарекомендовала себя **Fan Studio** (***www.fanstudio.ru***). Профессионалам он вряд ли будет интересен, а вот для «чайников» здесь есть полный набор функций. Чуть посложнее выглядит **72 Photos** (***http://72photos.com***), который ко всему прочему позволяет, не отходя от кассы, разместить отредактированные фотографии на своем сервере со стандартными возможностями комментировать/выставлять оценки (к сожалению, доступ к редактору открывается только после регистрации).

Очень похожими функциями обладают редакторы **Phixr** (***www.phixr.com***), **Picture2Life** (***www.picture2life.com***), **Picnik** (***www.picnik.com***), **Pixer** (***www.pixer.us***), **FotoFlexer** (***http://fotoflexer.com***) и **Pixenate** (***http://pixenate.com***). Все они находятся в разной степени родства с различными фотохранилищами: либо сами предлагают подобные услуги, либо позволяют заливать изображения на один из сервисов (Flickr, Picasa, FreeWebs, PhotoBucket).

Переходное положение от простых редакторов к продвинутым занимает **Phoenix** (***http://a.viary.com/tools/phoenix***). С одной стороны, здесь уже есть инструменты и возможность работы со слоями, с другой — что-то рисовать или составлять коллажи в редакторе очень сложно. Нормально работают только функции обработки фотографий, ну разве что при необходимости можно дорисовать простенькую рамочку или соединить две фотографии в одну.

Серьезней некуда

По функционалу к «Фотошопу» подобрались всего два онлайновых сервиса. Первый из них — **FotoFlexer** (***http://fotoflexer.com***). В нем есть множество возможностей, которые можно найти только в «больших» редакторах. Различные варианты трансформации изображения, детальная настройка слоев и цветовой гаммы, профессиональная палитра. Но весь этот графический миллиметраж соседствует с функциями, которые могут привлечь только новичков: вычурными декоративными рамками, шаблонами для создания коллажей в духе *«мая мама — культурист»* или *«мой друг Вася — волосатая горилла»* и т.д.

Интерфейс FotoFlexer не имеет ничего общего с «Фотошопом», так что придется учиться заново. Хотя все элементы размещены очень логично, на освоение придется потратить не менее часа. При работе с большими изображениями система заметно притормаживает, а иногда и вовсе вываливается с ошибкой (учитывая, что создания промежуточных резервных копий на диск нет, вся работа может вылететь в трубу).

Сохранить финальное изображение разрешается только на один из фотохостингов, скопировать изображение напрямую на диск не получится — и это раздражает больше всего.

Sumo Paint (***www.sumopaint.com***) создавался специально для профессиональных фотографов, так что он обладает всеми основными функциями «Фотошопа». Большой набор фильтров, работа со слоями, инструменты выделения и масштабирования изображения, можно рисовать кривые линии по заданным координатам и настраивать кисти. Если вы не работаете с масками и не применяете сложные фильтры, то разницы с обычным «Фотошопом» можете и не заметить. Единственное, с чем сложно смириться, — нет поддержки горячих клавиш (кроме Ctrl и Shift, которыми складываются и вычитаются выделения областей), но этим недугом, к сожалению, страдают все подобные сервисы.

■■■

Развитие онлайновых графических редакторов идет одновременно по двум направлениям. С одной стороны, они интегрируются с фотохранилищами и банками изображений, с другой — пытаются прыгнуть выше головы и достичь функциональности своих старших офлайновых родственников. И если с первым все в порядке, то вот со вторым... простым наращиванием функций проблему, увы, не решить. Собственно, уже сейчас некоторые сервисы довольно близко приблизились к «Фотошопу», но главного шага пока не сделали — чтобы на равных конкурировать с творением Adobe, нужны плагины и возможность подгружать кисти и пресеты, а вот с этим у онлайновых редакторов пока что глухо. ■

Слайд-шоу

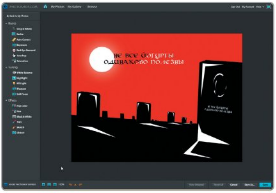
Рудиментарной ветвью эволюции графических редакторов в интернете являются сервисы для создания простых фотоколлажей и слайд-шоу. Почти все они работают по схожему принципу. Вы загружаете на сайт несколько фотографий, выбираете графическое оформление, задаете очередность показа и получаете либо ссылку, которую можно послать друзьям, либо HTML-код, с помощью которого можно встроить слайд-шоу в свой сайт или блог.

www.slide.com — составитель коллажей с огромным количеством всевозможных рамочек, бэкграундов и рюшечек, которые можно налепить прямо на изображение.

www.vuvox.com — на сайте есть мощный редактор для составления слайд-шоу. Настраивается каждая мелочь. От фона, рамок и скорости смены картинки до дополнительных визуальных эффектов и текста, который появляется прямо поверх фотографий.

www.scrapblog.com — еще один сервис для создания слайд-шоу и презентаций. При желании можно скомпилировать все в видеофайл и залить на **YouTube**.

www.mixercast.com — здесь можно не только составлять из фотографий слайд-шоу, но и добавлять видеовставки, музыкальное сопровождение, накладывать текст поверх картинок или во всплывающих окнах.



Photoshop Express, несмотря на громкое название, всего лишь довесок для онлайнового фотоальбома.

А вот Sumo Paint удалось максимально приблизиться к «Фотошопу». И все это великолепие, заметьте, работает на флэше.

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные и выдающиеся сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других веб-ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Второй YouTube

www.dailymotion.com/ru

Один из крупнейших видеохостингов, **Dailymotion**, запустил русскую версию своего сервиса. Посетителей у портала, конечно, не так много, как у **YouTube**, но тоже немало. Что же касается удобства работы, то кое в чем Dailymotion даже выигрывает. Например, здесь удобнее плеер, видео проигрывается в большем разрешении, система сортировки эргономичнее. Русскоязычного видео на сайте пока не очень много, поэтому рассматривать Dailymotion как альтернативу YouTube мы бы не стали, а вот как логичное дополнение — вполне.

Фото через почту

www.2pad.com

Сориентироваться в мире современных фотохостингов довольно сложно. Подобных сайтов в Сети — воз и маленькая тележка, все предлагают приблизительно одни и те же возможности. А вот фотохранилищ с действительно необычными функциями крайне мало. **2pad.com** умеет подгружать в вашу галерею все изображения, которые приходят по электронной почте. То есть не нужно мучиться с менеджером загрузок и настроек, достаточно просто подключить к 2pad.com свой почтовый ящик и послать изображение на e-mail (в базу будут подгружены и фотографии, присланные вам другими людьми).

При работе на компьютере данная функция не сказать чтобы очень нужна, а вот если вы публикуете фотографии с мобильного или КПК, то выигрываете не только время, но и трафик.

Третье измерение

http://pho.to

Еще один очень необычный фотохостинг — **Pho.to**. Здесь из фотографий можно составить трехмерную галерею, по которой посетитель будет перемещаться как по музею. Даже дизайн помещения вы выбираете самостоятельно: либо создаете с нуля новый, либо подгружаете один из существующих вариантов. К тому же 3D-виджет запросто интегрируется в сайт или блог. Если у вас есть аккаунт на **Flickr**, то все фотографии можно разместить на Pho.to всего одним кликом.

В подземке

http://vpodzemke.ru

Экспансия социальных сетей идет полным ходом. Хилые и немощные вымирают, им на смену приходят сильные, ну или просто необычные, способные привлечь к себе внимание особи. Социалка «**Вподземке**» интригует в первую очередь концепцией, она позволяет найти людей, живущих рядом с той же станцией метро, что и вы, тех, кто путешествует под землей тем же маршрутом и в то же время. Пока идет бета-тестирование, людей немного (из городов доступны только Москва, Санкт-Петербург, Киев и Минск), но идея интересная, так что у «Вподземки» есть все шансы вырасти в серьезный, крепкий проект.

Милая, я подарю тебе...

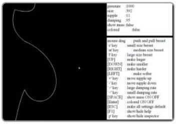
http://mywishlist.ru

Знаете, что такое вишлист (wish list)? Это список желаний, что вам подарить на Новый год, день рождения, какой-либо другой праздник или просто так. Он здорово облегчает жизнь не только вам (всегда помните, что же попросить), но и вашим друзьям/родственникам, которым не приходится ломать голову, придумывая оригинальный подарок, вполне возможно, совершенно вам ненужный.

На **Mywishlist.ru** как раз и составляют такие списки, пересылают их знакомым, заводят дружбу с людьми, которые ждут тех же подарков, что и вы. Кстати, вишлист в любой момент можно подгрузить на свой сайт или в блог.

Очень похожий сервис предлагает и сайт ***http://hachoo.ru***. Функций здесь, правда, поменьше, да и социальные элементы не так развиты.

Симулятор груди



http://blog.technohippy.net/Oppai.swf

Совсем недавно в Сети получил широкую известность флэш-модуль **Oppai**. Для простого пользователя он интересен лишь тем, что это симулятор, как бы это помягче выразиться, женской груди. Можно изменять ее размер, форму, упругость. Нарисовано все довольно схематично, так что не стоит обвинять создателя в безнравственности.

Куда интереснее оказался Oppai для разработчиков различных приложений. Дело в том, что столь точную модель упругого тела на флэше не создавал еще никто. Разумеется, все тут же кинулись копировать физику. Один японский программист даже сделал интерфейс **paiTouch** (в дословном переводе «касание груди») для iPhone. Полная версия модуля находится по ссылке, которая указана в начале заметки, а компьютерный вариант paiTouch можно посмотреть здесь — ***http://paitouch.appspot.com***.

Нам нужен мир. Весь мир.
Пираты
онлайн
Бесплатная онлайновая игра
о морских сражениях
РЕКЛАМА
Вся информация об игре на сайте http://piraty-online.ru
Netville
© 2008 Snail Games. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Нетвиль".

ФЛЭШ ИГРЫ

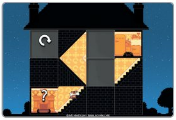
Степан Селищев

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Сахарная косточка



www.nitrome.com/games/doghouse

Компания **Nitrome**, известная своими флэшками с характерной пиксельной графикой (о некоторых мы уже рассказывали), продолжает экспериментировать с логическими играми. **In the Dog House** — вариация на тему обыкновенных пятнашек. Перемещая квадратики с элементами интерьера дома и подманивая забавного песика косточкой, нужно провести его из одной точки в другую. Флэш-игр с похожей механикой много, но тут, как всегда, решает стилистика и тонкий расчет сложности каждого уровня. У Nitrome получилось просто потрясающе.

Кровожадные пузырьки

http://armorgames.com/play/1920/bubble-tanks-2

Если у Nitrome даже самые жестокие по своей сути игры обычно выглядят очень мирно, то у **Armor Games** все с точностью до наоборот. Она умудряется самую, казалось бы, безобидную идею преподнести максимально кровожадным образом — чтобы с расчлененкой и глумлением над телами.

Даже банальные воздушные пузырьки они наделили милитаристическими наклонностями. Получилось оригинально и свежо. В **Bubble Tanks 2** вам нужно сделать из простенького пузырька самый настоящий воздушный танк. Стреляя по врагам, вы выбиваете из них частички воздуха, которые присоединяются к вашему пузырьку, изменяя его форму, скорость движения и боевые характеристики. Чем больше воздуха соберете, тем мощнее получится ваше импровизированное транспортное средство, но тем сложнее будет с ним управляться. Пройдя с десяток «сюжетных» миссий, можно приступать к сражениям на арене (с другими игроками) — именно на них происходит самое интересное.

Легким росчерком меча

www.newgrounds.com/portal/view/462631

Игра **Straw Hat Samurai** была бы всего лишь простенькой аркадой с посредственной графикой, если бы не управление. Здесь не нужно давить курсорные стрелки и жать пробел, чтобы махать мечом. Все действия осуществляются с помощью мышки. Легкими элегантными росчерками вы указываете направление удара — самурай устремляется к цели и в мгновение ока шинкует все, что попало под «маркер». По уровню ощущений игра сравнима с **Kirby: Canvas Curse** на Nintendo DS: такое же недоумение в начале и полный восторг, когда понимаешь, насколько все удобно и логично.

Кстати, в Straw Hat Samurai, помимо аркадных элементов, есть еще тактика (какой уровень проходить следующим, вы выбираете на мини-карте) и стратегия (глобальная задача — захватить власть в регионе).

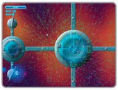
Искусство на грани флэша

www.orisinal.com

Ферри Хэлим, наверное, самый известный человек в мире флэш-игр. Не потому, что он сделал их очень много, а потому, что каждая его игра — это и не игра вовсе, а миниатюрное, абсолютно законченное произведение искусства. На первом плане находится вовсе не геймплей (хотя с ним тоже все в порядке), а тончайшая стилизация, игра на чувствах и эмоциях. Лучшие флэшки Ферри объединены под общим названием **Orisinal**, совсем недавно коллекция пополнилась сразу пятью новыми работами, так что если вы, вдруг, не знакомы с творчеством Хэлима, то бегом на его сайт — самое время приобщиться к творчеству мастера.

Война цветов

www.ugoplayer.com/games/etherwar.html



Etherwar — это самый настоящий симулятор салюта. Точнее, в мирской жизни это космическая аркада, в которой нужно защищать свою базу от нападения вражеских космолетов и по кусочкам (в несколько этапов) разносить обитель врага. Но когда начинаются собственно сражения, это отходит на второй план. Потому что все вокруг начинает рассыпаться на миллионы ярких разноцветных искр. От такого великолепия как-то даже забываешь и про главную цель, и про противников, и про необходимость время от времени апгрейдить корабль, и даже про то, что нужно нажимать какие-то кнопки.

Разрежь меня нежно

www.gameshot.org/?id=2958

Необычная средневековая версия классического флэшевого волейбола. Вместо игроков в **Mob Sport** — могучие и злобные викинги, вместо мяча — черная зверюга, которую необходимо запихать на сторону соперника меткими ударами топора.

GRAVITY CIS INCORPORATED
Copyright © 2007-2008 Gravity Co., Ltd. / Gravity CIS, Inc.

Николай Пегасов, Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Dungeons & Dragons

Ноябрь порадовал любителей самой популярной в мире ролевой игры двумя новыми релизами. Оба, естественно, относятся к свежайшей редакции правил 4,0.

160-страничный рулбук **Martial Power** («Боевая сила») открывает новую «классовую» линейку дополнений, которую в третьей редакции обычно именовали «комплитниками» (по названиям **Complete Warrior**, **Complete Mage** и пр.). Авторы утверждают, что наиболее полезным это издание будет для тех игроков, кто предпочитает создавать воинов, следопытов, воров и варлордов (последнего класса не было в третьей редакции D&D, официально переведенной на русский, поэтому пока не ясно, как его правильно именовать). Новые умения, навыки, варианты развития на героических и эпических уровнях — всего этого в книжке в избытке. Почитатели магов и священников, возможно, тоже найдут что-то полезное, ведь даже волшебнику порой приходится браться за рукоять меча. Стоимость новинки — $30, и это, по-видимому, будет стандартной ценой на книги данной линейки.

Первым специализированным бестиарием для новой редакции D&D стал **Draconomicon**, посвященный, как и одноименная книга, третьей редакции, всему, что связано с драконами. Разница лишь в том, что свежевыпущенное издание имеет в названии цифру «I» и пояснение — Chromatic Dragons («Цветные драконы»). Видимо, металлические, кристаллические и все прочие драконы из D&D-преданий найдут себе место в последующих томах «Драконономикона». Книгу украшают великолепные иллюстрации — настоящий must have для фанатов эпического фэнтези. Драконы же описаны максимально подробно, начиная от физиологии и заканчивая планами по порабощению мира. Знакомство с 288-страничным фолиантом обойдется в $40, но красота стоит этих денег.

Ушатом холодной воды на голову стало для любителей Dungeons & Dragons решение компании **Wizards of the Coast** о закрытии игровой линейки **D&D Miniatures**. Эта военно-тактическая игра, идейная наследница культовой **Chainmail**, была представлена во всех магазинах, торгующих D&D. Казалось, что популярность ее лишь растет, так что решение WotC вряд ли связано с финансовым кризисом, по всей вероятности, принято оно было давно, но лишь сейчас его огласили.

Проблема D&D Miniatures, по нашему мнению, заключалась в том, что большинство покупателей рассматривало миниатюрки героев и монстров лишь как приятное дополнение для ролевых D&D, а не как самостоятельный варгейм. От имиджа необязательного RPG-аксессуара производителю уйти не удалось, а игрокам поднадоело скупать бесконечные коллекционные фигурки. Почти у всех фанатов D&D Miniatures скопилось на руках столько миниатюр, что с их помощью можно представить на столе любую ролевую битву.

При этом WotC продолжает рекламировать новый сет D&DM, который называется **Demonweb**. Посвящен он темным эльфам, их подземным жилищам и сопутствующим чудовищам. Поддержка D&DM официально закончится в феврале 2009 года, так что Demonweb стал последним набором для этой игры. После этого «Визарды» планируют открыть новую линейку миниатюр, которые будут продаваться не случайными наборами в бустерах (никогда не знаешь, что в них попадется), а «в открытую», чтобы покупатель сразу видел, какую фигурку приобретает. Резон в этом есть, но игру D&DM нам все равно жалко.

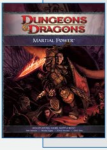
Magic: The Gathering

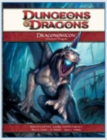
В октябре случились сразу два **Гран-при** в формате **Shards of Alara Limited**, и проходили они в одни выходные. В далеком Канзасе (США) победителем стал Тим Лэндейл. Для него это первая победа и даже первое попадание в топ-8 в турнире такого уровня, впрочем, как и для большинства магов, дошедших до четвертьфинала. Единственный известный профессионал, оказавшийся в заветной восьмерке, Карлос Ромао, выбыл из соревнований в финальном поединке. На 14-м месте финишировал уже давно никуда не выбиравшийся, но ранее весьма заметный игрок Райан Фуллер.

А вот в Париже местные и приезжие любители MTG пробовали свои силы в новом формате. Победу одержал еще один новичок, голландец Арьян Ван Лейвен. В финале ему противостоял игрок из Бельгии Пьер Ренсонне. Посетившим столицу Франции российским игрокам аж впятером удалось прорваться во второй день состязаний, а Александр Гуревич и Александр Страхов даже закончили турнир на призовых местах.

На российских просторах тем временем поднял свой флаг древний формат **Legacy**. Уже прошел первый квалификационный турнир к **Лиге мастеров Legacy**. Победителями стали Тимур Ибрагимов и Владимир Мишустин. Финальный турнир настольно-игровой портал **BoardGames.ru** планирует провести 25 января наступающего года.

Тем временем в **Magic Online** вышел сет **Shards of Alara**. Надо заметить, что, начиная с запуска MTGO версии 3,0, новые сеты выходят строго по расписанию. Впрочем, даже до 2,5-версии нынешнему Magic Online в плане разнообразия игр еще расти и расти. Нет ни привычных лиг, ни большинства «фановых» форматов, не говоря уже про card redemption и прочие полезные вещи. Но мы верим в светлое будущее и вам того же желаем!





Иннокентий и Константин Горбуновы

vnecomp@igromania.ru

Колонизаторы на кубиках

■ Жанр: компактная настольная игра ■ Производители: Kosmos Verlag, «Смарт» ■ Сайт: kosmos.de
■ Количество игроков: 1-4 ■ Длительность партии: от 15-30 мин ■ Язык игры: русский

Подобные компактные настольные игры придумывают, как правило, для желающих сыграть во что-то в стесненных или походных условиях: на пикнике, в поезде, на подоконнике в школе. Впрочем, конкретно эта игра своим появлением обязана не спросу на карманные игры, а своей тематической предшественнице — классическим Settlers of Catan, известным в России под локализационным названием «Колонизаторы». Когда объем мировых продаж настолок со словом Catan в названии зашкалил за десять миллионов, а число дополнений, расширений и вариаций стало исчисляться десятками, настала очередь адаптировать сеттинг к игральным костям.

Игры, в которых игральные кости являются основным компонентом, имеют совершенно определенную специфику: высокую степень случайности — влияния его величества случая. Даже самые интересные настолки из этой категории (например, Can't Stop и To Court the King) не смогли снизить фактор удачи настолько, чтобы считаться играми стратегического толка. Поэтому трудно было ожидать от «кубикового» Катана чего-то глубокого.

Похоже, Клаус Тойбер, отец-основатель острова Катан, счел самым важным в кубиковых «Сеттлерах» передать дух и атрибуты, а основу игровой механики решил взять у другой известнейшей игры и переложить ее на своих «Колонизаторов».

Что же мы находим, открыв коробку с игрой? Листовку с правилами, шесть кубиков и отрывной блок формата А6 с напечатанным черно-белым полем. Кубики исполнены великолепно. На их гранях изображены хорошо знакомые поклонникам «Колонизаторов» символы ресурсов: золото, дерево, шерсть, руда, зерно и металл. Поле для игры состоит из традиционных шестиугольников, но на этот раз экземплярчик поля вырывается из блокнота и вручается каждому игроку. Правила очень просты и объясняются новичку за две минуты. Если новичок хоть раз в жизни играл в Yahtzee, то за одну минуту. Да-да, великий Клаус Тойбер использовал основную идею именно этой популярной игры.

В игре по базовым правилам необходимо набрать как можно больше очков за 15 ходов, выбрасывая зачетные комбинации. Ход игрока состоит из основного броска и возможных перебросов тех кубиков, что показывают нежелательный результат (все как в Yahtzee). При этом, в отличие от Yahtzee, не все комбинации, обозначенные на карте, доступны сразу. Типов комбинаций — всего четыре. Это известные по «Сеттлерам» дороги, поселения, города и рыцари. Участки дороги дают по 1 очку, остальные цели дают разное количество очков в зависимости от удаления от стартовой точки. Чтобы получить доступ к цели, надо подвести туда дорогу. За удачный ход может быть реализовано сразу несколько целей. Например, три участка дороги или дорога с поселением. Игрок на своем поле (а каждому игроку выдается его персональное поле) отмечает освоенный участок и записывает численный результат в свободный квадратик.

Особо стоит остановиться на «постройке» рыцарей (в середине шестиугольников). Если дорога касается «гекса», то можно построить рыцаря, имея комбинацию «руда-шерсть-зерно». В свою очередь, каждый «гекс» отвечает за какой-то ресурс. Если в нем построен рыцарь, то раз за игру можно использовать этот ресурсный бонус, заменив показание кубика на этот вид ресурса. Бывает очень полезно.

Золото само по себе не применяется для выполнения целей, однако два золота превращаются в джокера — можно объявить их любым единичным ресурсом.

Кое-какая стратегия в игре присутствует, и связана она с путями развития. Можно нацелиться на сбор простых в выполнении объектов со скромными призовыми очками, а можно замахнуться на города, ведь постройка удаленного города может принести сразу очень много очков и решить партию. Но строить города непросто: нужно три единицы руды и две единицы зерна — все как в обычных «Колонизаторах». Риск есть, и бонусы не всегда помогают.

Получилась неплохая карманная игра, но высокий уровень случайности и низкий уровень общения между игроками портят впечатление. Новое воплощение «Колонизаторов» подойдет любителям «кубиковых» игр и поклонникам «сеттлеровского» сеттинга.

Геймплей	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖	(6)
Игровой мир	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖	(9)
Художественный дизайн	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖	(6)
Качество изготовления	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖	(8)
Оригинальность	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖	(4)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★★	7

На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Dungeons & Dragons 3.5**. Три официальных приключенческих модуля.
2. **MechWarrior: Dark Age**. Подборка всех официальных правил для популярного варгейма.
3. **Kingsburg**. Новая настольная стратегическая игра.
4. **Wraith Recon RPG**. Ролевая игра с нестандартным фэнтезийным сеттингом.
5. **Kingdom Hearts**. Коллекционная карточная игра по мотивам видеоигр от Square Enix.
6. **Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

СТАРПОМ МАКАРЕНКOFF

Большой сумасшедший балаган. Именно так выглядела работа над нынешней «Почтой». Какая-то подруга одолжила Свете огромный игровой ноутбук, после чего на него были установлены все последние новинки (да и не только новинки), которые только нашлись в редакции. Вместо того чтобы прилежно отвечать на письма, гомозиготная составляющая нашего почтового тандема регулярно отвлекалась.

То с дикими воплями терзала гушек в **World of Goo**, то врубала **Fallout 3** и с радостным гиканьем показывала мне деревушку каннибалов, а потом случилось страшное — был запущен **Pro Evolution Soccer 2009**, и я впервые наблюдал представительницу женского пола, с азартом гоняющую в футбольный симулятор. Зрелище, доложу вам, не для слабонервных.

На все эти свистопляски ушло не менее трех часов, и только после этого мы спокойно уселись и приступили, собственно, к тому, зачем собрались.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, дорогие читатели! Старпом вечно преувеличивает. Письма мы разгребали в процессе освоения новых для меня игр, так что ни о каких трех часах речи не идет. Да и вообще, не развлечение это было, а создание нужного настроя для работы. Гушки — они знаете какие?! Ой, что-то я опять отвлеклась.

Прежде чем приступить непосредственно к ответу на письма, напомню, что с прошлого номера мы начали премировать авторов «писем номера», в этом месяце Николаю Овсенко достается игра **«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»** (коробка предоставлена компанией **GSC World Publishing**).

ПИСЬМО НОМЕРА

СТРАШНО, АЖ ЖУТЬ

Больше всего на свете я обожаю игры... хотел написать в жанре «хоррор», но это не совсем так. Мне просто нравятся игры, в которых меня пугают. Помнится, даже в первых Half-Life играл в основном потому, что прыгающие хедкрабы каждый раз заставляли замереть сердце (в HL2 такого эффекта уже не было — то ли привык, то ли крабы прыгают не так стремительно).

А вопроса у меня по этому поводу целых два. Первый. Чем так притягателен страх? Вроде бы эмоция сугубо негативная, а ведь многим нравится. Да и фильмы-ужастики пользуются неизменной популярностью. Второй вопрос: а почему, собственно, мы боимся всего того, чем нас в играх пугают? Вот тот же хедкраб — если его внимательно рассмотреть, он же такой миленький, а когда бросается на главного героя, страшно до уср... усреднения энцефалограммы (а вы не знали, что сильный страх тормозит активность лобных долей?).

Николай Овсенко (г. Москва)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ВЫПРЫГИВАЛ ИЗ-ЗА УГЛА)

Ответ на оба вопроса кроется в нашей с вами физиологии, а заодно и в психологии, которая на физиологии очень сильно завязана. Сам по себе страх — это просто комплексный рефлекс, реакция организма на все необычное, что хотя бы теоретически может угрожать жизни или существованию. Чем необычнее ситуация, тем яростнее наша нервная система пытается донести до нас информацию, что надо что-то резко делать: убегать, звать на помощь, хватать палку и нападать. А то и вовсе писаться от страха. Кстати, этот рефлекс тоже имеет вполне себе прикладное значение — моча многих животных пахнет очень сильно, таким образом они либо отпугивают, либо предупреждают врага. У человека, кстати, тоже работает — описавшегося от страха даже хулиганы зачастую брезгуют лупить.

Самые примитивные страхи известны всем. Страх темноты — неизвестно, что там прячется, нет информации. Страх резких движений: любое быстрое движение — это потенциальный хищник, который нападает на вас. Страх необычного внешнего вида — любое животное, которое раньше не встречалось, может быть ядовитым или хищником.

Тут есть одна очень интересная особенность. Заметьте, что в фильмах и играх нас пугают монстрами строго определенного вида. Склизкие, чешуйчатые, с членистыми ногами, большими зубами, когтями и так далее. Принцип здесь предельно простой. Чем больше зверюга похожа (отдельными частями или целиком) на реально существующее опасное животное, тем она страшнее. Пауки ядовиты, когтями можно растерзать, склизкими и чешуйчатыми обычно являются змеи (тоже ядовиты). Но сейчас все чаще нас пугают другим, очень изощренным способом — прячут опасность под маской какого-нибудь привлекательного существа. Мозг просто заклинивает, когда пушистый щенок с огромными добрыми глазами вдруг открывает пасть и из него начинают рваться на волю страшные щупальца с присосками.

А теперь о том, почему все это нравится. Во время страха происходит выброс в кровь большого количества гормонов — адреналина, серотонина, целого букета эндорфинов и лейкотриенов (а это почти наркотики). С точки зрения физиологии все предельно логично. Если тебе страшно — значит, где-то есть опасность (реальная или потенциальная), а значит, нужно максимально мобилизовать тело, чтобы оно убежало, напало, растерзало врага. Адреналин убыстряет кровоток, сокращает мышцы, усиливает скорость нервных реакций, расширяет зрачки (чтобы даже в темноте вы видели врага). Эндорфины снижают порог болевой чувствительности. Лейкотриены увеличивают свертываемость крови (чтобы, если уж вас начнут есть, раны побыстрее затягивались).

В условиях реальной опасности весь этот гормональный коктейль равномерно распределяется по телу и выполняет свои функции. А вот когда настоящей опасности нет и вы сидите попой в мягком кресле, наблюдая страшную картинку на экране телевизора или монитора, то все эти чудо-гормончики благополучно проходят гематоэнцефалический барьер (то есть всасываются из крови в мозг) и дают мощный эффект эйфории. Вот она-то и привлекает, заставляет испытывать страх раз за разом.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ТАЙКОМ ПОДКРАДЫВАЛАСЬ)

А я вот еще один очень интересный факт вспомнила, нам про него на психологии в школе рассказывали. Ты, Старпом, не объяснил, почему гормоны дают эйфорию. Дело в том, что человек по своей сути — примат, обезьяна. А обезьяны всегда были жертвами, на них все охотились. А как можно было спастись? Либо убежать, либо... притвориться мертвым.

И вот весь этот кайф от гормонов как раз и направлен на то, чтобы полностью расслабиться и, не дергаясь, притвориться хладным трупиком. У хищников те же самые гормоны никакой эйфории не дают, а эндорфины во время стресса почти не вырабатываются.

Веселые «куриные бега», присланные LiiiNet.

ПИСЬМО №1

МОЗГИ В БАНКАХ

В фантастических книгах, фильмах и играх постоянно обыгрывается ситуация, когда человек перебирается в другое тело либо вообще отказывается от тела и ведет некое аморфное существование в виде программы/бесплотного духа/чего-то еще. А уж мозги, плавающие в банке, но при этом отлично мыслящие, так это и вовсе на каждом шагу можно встретить.

Внимание, вопрос: почему всего этого нет в реальности. Почему до сих пор, например, не создали киборга? Ведь есть искусственные легкие, почки, сердце, сосуды... что стоит подключить ко всему этому мозг живого человека? Это же самое настоящее лекарство от старости! Вся технологическая база есть, но бессмертия почему-то нет. В чем дело?

Антон Травников (г. Подольск)

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(УГРЮМО МЫЧАЛ ИЗ ПРОБИРКИ)

Ой ли? В том-то и дело, что технологической базы для такого рода пересадок пока нет. Искусственные легкие, сердце, сосуды и почки — это, увы, совсем не то, во что можно было бы переселить мозг. Нужна полная эмуляция организма, со всем его тончайшим гомеостазом. Идеально выверенные концентрации гормонов и других биологически активных веществ, тончайший клеточный баланс — попробуйте-ка воссоздать защитную и кислородную систему крови. Просто так из кровезаменителя кислород и азот в нервную ткань нормально проникать не будут.

А печень? Это же целая фабрика и одновременно огромная помойка организма. Здесь вырабатываются сотни органических веществ, а еще больше утилизируется. Ученые пока даже близко не подобрались к эмуляции этого жизненно важного органа.

Ну а о том, чтобы переместить личность из тела без пересадки мозга, и вовсе речи не идет. Мы пока даже не знаем, что является элементарной единицей памяти, а уж о личности и говорить смешно.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ШЕВЕЛИЛА УСИКАМИ ИЗ ЦВЕТОЧНОГО ГОРШКА)

Не только ведь в этом дело, Старпом! Опыты по «консервированию» мозга собак и обезьян еще в середине прошлого века проводились. Мозги «жили» в банке с физраствором (по трубочкам обеспечивался постоянный ток жидкости) по несколько дней.

Проблема в другом. К мозгу ведь не только сосуды подходят, а еще и нервы. И без постоянной импульсации мозг очень быстро умирает, даже если ему обеспечить идеальную среду обитания. Считается, что он просто сходит с ума. Что ощущали бедные обезьяны и собаки, когда неожиданно к ним переставала поступать всякая информация? Странно звучит, но что можно ощущать, когда ты не можешь ничего ощущать? Я вот даже представить себе это не могу.

ПИСЬМО №2

ВО ВЛАСТИ ЧУЖОГО МНЕНИЯ

Меня очень долгое время терзает вопрос: почему все вокруг настолько подвержены чужому мнению? Долго думал, какой конкретный пример привести, и решил привести в пример себя.

Игра Alone in the Dark (2008), получившая от «Мании» целых девять баллов, меня не на шутку захватила, я был в восторге от инновационного управления, неплохой картинки и реалистичной физики. Поиграв в нее энное количество часов, я наткнулся на рецензию на одном очень уважаемом портале, в ней игра всячески поносилась и оценка была соответствующей. В итоге я потерял интерес к игре, очень в ней разочаровался и удалил.

И это после счастливейших часов, проведенных за игрой! Почему на людей (и игроков, в частности) так сильно влияет чужое мнение?

С уважением, Даниил.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(БОРОЛАСЬ ЗА ИНДИВИДУАЛЬНОСТЬ)

Я уже много раз говорила и не устану повторять, что любое мнение, чье бы оно ни было, это всего лишь мнение. Его можно учитывать или не учитывать, соглашаться или не соглашаться, спорить с ним или принимать как данность, но, пожалуйста, не надо воспринимать его как свое собственное.

Меня очень раздражают люди на форумах, которые спорят и доказывают качество чего бы то ни было (фильма, игры, товара), а сами при этом даже не ознакомились с предметом спора. Когда их спрашиваешь, а с чего они, собственно, взяли, что все именно так, отвечают — там-то и там-то такой-то и такой-то авторитетный автор написал. «Игроманию», кстати, тоже регулярно в пример приводят.

Поймите, ни одно, даже самое компетентное и обоснованное мнение, не заменит вам своего собственного. Я многократно сталкивалась с ситуацией, когда игру клеймили все подряд, а лично мне она нравилась. При этом я была готова даже согласиться со всеми претензиями, но продолжала играть.

Наши оценки — не исключение. Да, они отражают мнение автора. Да, они ориентированы на то, как игру воспримет основная часть аудитории. Да, мы опираемся на факты и проводим сравнения. Но это совсем не означает, что оценка будет соответствовать вашей собственной шкале качества.

«Сталкер на привале», автор — Антон Якимовец (г. Брест).

Кстати, в том, что чужое мнение влияет на вас, нет ничего плохого. Плохо, когда происходит подмена понятий. Вот если Старпом скажет мне, что World of Goo плоха тем, что там физика не совсем ньютоновская (и пару формул приведет, из движка выдранных), да и идея не нова... Я приму это к сведению. Старпом повлиял на мое мнение? А как же! Но испортило ли мне это удовольствие от прохождения? Нисколько! Думаю, это наиболее правильный подход.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (УДИВЛЯЛСЯ НАИВНОСТИ ОКРУЖАЮЩИХ)

А что вы хотите? Подавляющее большинство людей журналы и газеты для того и читают, чтобы задешево получить мало-мальски компетентное мнение по какому-то вопросу. Чтобы самому не разбираться, а знаниями блеснуть. Вот если бы вопрос исходил не от игрока, я бы сказал, что ничего плохого в этом нет: в конце концов, вас же не смущает, что, допустим, при выборе монитора вы сначала тесты читаете, таблицы, не вами составленные, смотрите — и только потом бежите в магазин.

Но уж если назвался игроком, то, будь добр, думай своей головой и журнальные статьи воспринимай с высоты собственного опыта, а не просто как каталог товаров.

ПИСЬМО №3

МОНСТРЯТНИК

Меня беспокоят монстры в играх. Не в том плане, что я их боюсь или испытываю к ним какую-то болезненную привязанность, а в том, что меня ужасает их внешнее однообразие. Наличие 8-10 конечностей воспринимается как нечто выдающееся, а если у твари 3-4 головы и две, а не одна пара крыльев, то такого истукана гарантированно будут называть выдающимся. Я не понимаю, у разработчиков, что, всю фантазию пыльным мешком отбило? Да я за чашкой чая напридумываю больше, чем они за все годы существования индустрии.

Монстры, целиком состоящие из рук и перемещающиеся с их помощью, гигантские ежи со змеями вместо лап, кроты-убийцы, попугаи-камикадзе... продолжать можно до бесконечности. А нам раз за разом подсовывают одних и тех же тварей, которых уже и убивать-то скучно.

Александр Подорожный (г. Москва)

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, то публикация становится практически неизбежной.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВЫРАЩИВАЛА ЦВЕТОК-ГОРИЛЛУ ИЗ ПРАВОЙ ГЛАЗНИЦЫ)

Все-таки не стоит доводить дизайн несчастных монстриков до комедии абсурда. Я согласна, в некоторых играх подобные необычные мутанты были бы к месту, но в большинстве других они бы нарушили логику и заставили усомниться в происходящем. Ведь насколько бы фантастической ни была игра, разработчики делают все возможное, чтобы мы поверили в происходящее на экране. А если в каком-нибудь Fallout 3 с небес вдруг спикирует упомянутый вами, уважаемый Александр, попугай-камикадзе, то вся иллюзия рассеется: никакая постъядерная мутация не могла бы сделать из обычной птички такую нелепицу.

А ведь есть еще и такая замечательная вещь, как эффект узнавания. Вот видим мы на экране гоблина. И тут же догадываемся, чего от него можно ожидать. С большой вероятностью злобный, сильный, не дружит с эльфами и гномами. А если каждый раз придется разбираться в ситуации, узнавать, какими качествами обладает очередная девятирукая шестиглазая восьмихвостая ехидномакака... Это же сколько времени понадобится, чтобы в одной игре освоиться?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ТОПОРЩИЛ ЛАТЕРАЛЬНЫЕ ЛОЖНОНОЖКИ)

Меж тем нехватка новых идей налицо. Стандартных монстров нам подсовывают даже там, где вполне можно было бы придумать что-то оригинальное. Шаблонное мышление, увы, пустило прочные корни в головах художников и моделлеров, и избавиться от него очень сложно.

А ведь есть и еще одно препятствие. Некоторые и рады бы нарисовать что-то эдакое, но тут же сталкиваются с проблемой, как это самое «эдакое» анимировать. Для стандартных-то персонажей давным-давно отработаны и схемы анимаций, и раскадровки, при желании можно даже сами готовые движения взять (или купить). А сторукое чудо-юдо поди еще оживи. Но в целом движение по пути наименьшего сопротивления, конечно, расстраивает.

ПИСЬМО №4

ЭРА МОБИЛЬНОСТИ

Не так давно я прикупил себе нетбук, начал таскать его с собой повсюду. Соблазнившись, друзья тоже прикупили себе — кто Eee PC, кто MSi Wind. И началось. На лекциях играем, на переменах играем, в метро или в автобусе — тоже играем. Совсем уж серьезные игры на этих машинках не запустишь, но нас интересуют MMORPG, а они с минимальными настройками бегают.

Я, если честно, ужасаюсь, сколько времени убиваю на игры. И только сейчас понял, что надо как-то объединять игры с реальным миром, раз эти самые игры можно всегда таскать с собой. Можно ведь делать очень интересные вещи. Например, прятать в городах клады, а чтобы их найти, нужно выполнить какой-нибудь квест в игре и знать, где находится приз.

А можно и наоборот — чтобы выполнить квест в игре, надо побывать в каком-то реальном месте. Это же стимулирует людей к путешествиям. Допустим, игра определяет, в каком городе живет человек (при регистрации можно требовать эту информацию), и в зависимости от этого предлагает ему в определенный момент посетить какой-нибудь музей, изучить там какую-нибудь скульптуру или картину, а потом ответить на вопрос в игре и продвинуться дальше по сюжетной линии.

Можно и более серьезные вещи проворачивать — к примеру, выносить NPC за пределы игрового мира. Вот платит издатель какому-нибудь продавцу в магазине, чтобы он давал игрокам кодовое слово.

Необязательно такие вещи делать массово, можно хотя бы в виде эксклюзивных квестов для самых отчаянных игроков. Выполнил квест в реальности — получил супербонус в игре. Как вам такая идея?

Сергей Бесовский (г. Санкт-Петербург)

Новый NPC в Fallout 2 — зловещий кролик с вантузом (автор — Константин Володин).

Декабрь

П	В	С	Ч	П	С	В
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Издатель: IGG ● **Разработчик:** Snail Game

Декабрь

П	В	С	Ч	П	С	В
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Издатель: Ubisoft Entertainment ● **Разработчик:** Ubisoft Montreal

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**» и соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»**: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»**: Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

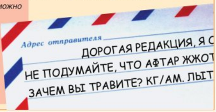
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»**: Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПЕЛА ПЕСНЮ БЕЗУМСТВУ ХРАБРЫХ)

Делать такие вещи массово, на мой взгляд, неоправданно дорого. Вы представляете, сколько придется нанимать людей, чтобы все игроки были в равных условиях (и все равно это не получится)! А вот на уровне ивентов, проводимых для игроков из определенных городов и регионов, вполне можно было бы.

А вообще — раскрою страшную тайну: подобная интеграция реального и виртуального мира давно существует. Только не в PC-играх, а в RPG для мобильных телефонов. Там люди и геокэшингом занимаются (ищут простенькие клады на местности для прохождения квестов), и в группы объединяются (чтобы победить какого-нибудь монстра в игре, нужно совместно выполнить ряд условий в реальном мире), даже некий аналог «Схватки» есть — постоянно посылая свои GPS-координаты в игровой клиент, одни участники пытаются поймать других.

ПИСЬМО №5

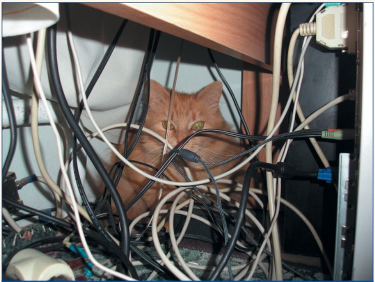
ТЕОРИЯ РОЛЕВОГО ЭГРЕГОРА

У меня очень много друзей, которые постоянно играют в игры, и вот какую интересную закономерность я наблюдаю. Поклонники шутеров — это чаще всего отвязные ребята, с которыми очень интересно общаться в жизни, у них есть собственный взгляд на мир, а главное — они не очень-то привязаны к играм. Играют, когда хочется, а когда не хочется, не играют.

Фанаты RTS (я говорю о крайних случаях, только о людях, которые играют исключительно в стратегии и ни во что больше) — это уже совсем другая категория людей. Взять, к примеру, наш класс. Стратеги — это «ботаники». У них на самом деле очень развиты интеллектуальные способности, один вот даже на золотую медаль метит. Общаться с ними, если ты не такой же «большеголовый», довольно сложно. Обычно они смотрят на тебя свысока, а единственный способ донести до них свою точку зрения — пару раз дать в челюсть, после этого обычно слушают, хотя все равно остаются при своем мнении.

Но вот любители RPG... За этих мне просто страшно! Истинные «ролевики» — это люди, которые буквально убегают в игры от реальной жизни. Я бы назвал их игровыми аутистами. Такое чувство, что в реальности они недовольны буквально всем. И вот что меня печалит. Недавно мой близкий друг (до этого крайне общительный и жизнерадостный пацан) перешел с шутеров на RPG. Так вот, у него начали появляться эти жуткие симптомы. Я бы сказал, что у него формируется игровая зависимость — но ведь до этого он играл во все подряд, и гулять выходил, и на тусовки с нами выбирался. Так что проблема не в играх вообще, а именно в ролевках.

Получается, что, с одной стороны, в ролевые игры чаще всего играют люди, недовольные обычной жизнью и находящие иде-



После проведения конкурса на лучшего «околокомпьютерного» кота мы, если честно, решили больше не публиковать представителей семейства кошачьих на страницах «Почты». Но тут не смогли удержаться. Кошачий портрет «Паук в паутине» (фотография Владимира Прохожая) нас сразила просто наповал.

ГЕНДЕРНЫЙ ВОПРОС

Приветствую вас, дорогие наши Светлана и Алексей! Журнал читаю с удовольствием, каждый месяц покупаю и буду покупать. Прежде всего хочется поблагодарить вас за ваш юмор и эрудицию. Очень любопытно читать ответы молодых, красивых и умных людей, хорошо владеющих великим и могучим. Это все не лесть, а мое о вас мнение.

Что ж, перейду к делу. Я не так давно зарегистрировалась на игроманском форуме, как, впрочем, не так давно, но всерьез увлеклась компьютерными играми и всем, что с ними связано, а именно: 3D-моделированием, анимацией, дизайном уровней. Играю-то я давно, но вот вопросы непосредственно создания игр начали интересовать меня где-то с прошлого года. В связи с этим я быстренько переквалифицировалась из учителя английского в программиста (а диплом ждал меня уже через два года, причем красный). Дело это сложное, но интересное.

И вот с чем я столкнулась. На вашем форуме я слежу за тем, какие тенденции витают в игровом сообществе, кому что нравится, кто что хочет видеть в играх, и, естественно, вместе со всеми оцениваю выходящие игры. Меня крайне удивило то, что моя половая принадлежность (женская, естественно, не подумайте ничего плохого) так сильно поражает форумчан мужского пола. В моей репутации больше половины отзывов типа: «Ух ты, девушка-программист/геймер, играющая в хорроры/шутеры/экшены».

Вторая же половина — отзывы типа: «Да, чувак, ты прав!» На что я не перестаю отвечать: «Да, только я чувиха», — что опять же вызывает удивление. Отсюда вытекает вопрос: неужели девушек в игровой индустрии действительно дефицит?

То, что я рисую или пишу прозу, никого не удивляет, а вот то, что я искала мануал по Sandbox 2, вызвало кучу вопросов и предложений. Неужели девушки не способны писать скрипты, моделировать полигональные объекты, анимировать персонажей? Мы что, годны только для дизайна и маркетинга? Или не настолько умны для этого, хотя, как показывает практика, уровень интеллекта многих девушек превышает показатели сверстников-мужчин (не в обиду сказано, ведь гении-то в основном тоже мужчины).

Или просто крайне мало девушек, которым интересно работать в C++ и натягивать текстуры на полигоны? Сколько ни смотрю по телевизору или на ваших видеоманских дисках, среди разработчиков одни только представители сильного пола. Милые лица девушек радуют глаз только на выставках, в рекламных отделах, в кабинетах с надписью «Сценарист» да в креслах художников и дизайнеров персонажей на бумаге. Хотелось бы услышать ваше мнение по поводу нехватки женских рук и ума в деле игропроизводства. Может, игрострой — это, как политика, война и хоккей, дело мужское? Простите за столь длинное письмо, можно было бы изложить все куда короче, но накипело, так сказать. — *Yanchen*

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ГРУСТНО ВЗДЫХАЛА)

Увы, дорогая Yanchen, но женщин среди моделлеров и аниматоров в игрострое исчезающе мало. Кстати, похожая ситуация наблюдается и в анимационном кино. Там женщины если есть, то выполняют обычно какую-то вспомогательную работу: раскрашивают уже готовые макеты, обводят контуры, в 3D-анимации сводят воедино уже готовые сцены. Исключения, конечно, случаются, но очень редко. Вы не представляете, с каким удивлением я сталкиваюсь, когда общаюсь с модотворцами и говорю с ними на понятном им профессиональном языке. Они никак не могут взять в толк, как женщина вообще может произносить термины вроде «NURBS», «нормали», «развертка» и «карта высот».

альный мир в виртуальности. А с другой — сами RPG заставляют людей видеть окружающую их действительность в черном свете.

Я провел забавный эксперимент. В начале осени мы с ребятами на неделю выбирались на дачу. С нами было два «ролевика», которые взяли с собой ноутбуки, чтобы и на природе иметь возможность играть. Я отрубил электрический щиток, питающий розетки в доме, то есть свет был, а вот ноуты подрубить было не к чему.

Так вот, буквально через два дня наши RPG-маны преобразились. Стали больше улыбаться, шутить, играли с нами в «крокодила», выбрались в лес за грибами, а потом с восторгом рассказывали, как это было здорово. В общем, жизнерадостности прибавилось.

Если бы речь шла о зависимости от игр, то ситуация была бы строго противоположная. У людей началась бы «игровая ломка» и так далее. Выходит, ролевые игры создают некий негативный психологический фон? Заставляют сравнивать мир реальный и мир виртуальный? Понятно, что сравнение идет не в пользу реальности, и люди, если и не впадают в депрессию, то уж точно у них портится настроение.
Алексей Козлов (г. Москва)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОТЫГРЫВАЛА РОЛЬ В РЕАЛЬНОСТИ)

Знаете, Алексей, можно долго оправдываться, что все зависит от человека, от его психотипа и много еще от чего. Но факт остается фактом, RPG не только рисуют красивую картинку окружающего мира, но еще и заставляют в нее поверить, как никакая игра другого жанра.

Но все то же самое можно сказать про фэнтезийную литературу и кино. Детальное описание/отрисовка мира, привлекательная роль главного героя (либо могучее «лекарство ото всех болезней», либо, наоборот, главный злодей)... Ну как тут не подсесть на крючок, как не пожалеть, что все это вымысел, а не реальность?

Кто-то скажет, что виной всему возраст, что впечатлительность пройдет вместе с юностью и человек начнет видеть прелести настоящей жизни. Не всегда это происходит. Я видела вполне взрослых людей, которые, как только выдавалась свободная минутка, бросались к любимой игре или хватались за очередной фэнтезийный роман и читали, читали, читали. Оторвать их от этого было совершенно невозможно.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАСТВОРЯЛ МОЗГ МАНОЙ)

Ох уж мне эти сказочки, ох уж мне эти сказочники. Ничего нового я в обрисованной проблеме не вижу. Проблема не в играх или книгах. Проблема в головах. Чеховские «Три сестры» помните? Кричать «*В Москву! В Москву!*» и ничего при этом не делать. Очень удобно. Фэнтезийные миры работают по той же самой схеме — это замечательная отмазка для мозга. Так, как там, я сделать не могу — значит, буду сокрушаться по этому поводу. А в итоге весь пар в гудок уходит.

Лень-матушка — она и до депрессии, и даже до самоубийства довести может. Вместо того чтобы изменять мир, делать его лучше, многие предпочитают молоть языком. И не надо приплетать сюда какие-то психотипы. Это тоже оправдание. Я такой скромный, поэтому не могу отстоять свои права. Я такой бережливый, поэтому не дам вам денег... Три раза «ха».

Мне вот очень понравилось, что автор письма не сидит сложа руки, а предпринимает конкретные действия, чтобы вытянуть друзей из ментального болота, в которое они сами себя загнали. Отличный пример того, как надо относиться к жизни: хочешь, чтобы тебя окружала устраивающая себя действительность, — берешь и перекраиваешь ее согласно своим предпочтениям.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый месяц к вам приходят письма из разных уголков России. Но ведь «Игроманию» читают и за границей. Собственно вопрос: приходят ли письма от иностранных читателей? И если да, то на каких языках они написаны чаще всего? *С уважением, Петр Коновальчук (г. Москва)*

СВЕТЛАНА: Неоднократно приходили письма из Израиля, Германии и США. Но все на русском (часто транслитом). Только один раз пришло письмо на... немецком. Ни я, ни Старпом немецкого, увы, не знаем, пришлось привлекать специалистов. Времени ушло много, а в результате ничего интересного в письме не оказалось — банальный вопрос «*Почему выходят плохие игры?*» и длинное рассуждение на эту тему.

У меня к вам вопрос: куда вы клеите игроманские наклейки? Дело в том, что за четыре года у меня скопилось приличное их количество и я не знаю, что с ними делать. — *Клиф*

СТАРПОМ: Есть мнение, что если не знаешь, куда клеить, то клеить не нужно. Наклейки — они для тех, кто отчетливо представляют, куда ее можно прилепить.

СВЕТЛАНА: Обложки тетрадей, учебников (только не на саму обложку, а на обертку), сумки, наконец. У меня вот на принтере одна прилеплена. Вариантов масса.

С начала осени в нашем городке Серове цена на журнал поднялась до 210 рублей (прежняя цена была 190 руб.). С чем это связано? *Ваш читатель Кирилл Jo_Omba.*

СВЕТЛАНА: За этот период отпускная стоимость «Игромании» не менялась. Все накрутки делают продавцы. Популярный журнал, отчего бы не повысить цену, раз все равно покупают. Ну и расходы на доставку, полагаю, тоже выросли, особенно сейчас (вся эта околокризисная болтанка, если честно, уже утомила — бензин дешевеет, а перевозки дорожают).

Привет всем! Светлана, Алексей, а вы с кем-нибудь из читателей переписываетесь по почте или другим средствам общения постоянно? И еще один вопросик: вы действительно перебираете почту вместе, за одним компьютером? Если да, то впору заводить служебный роман: «*И пальцы их встретились на одной клавиатуре*». Заранее спасибо за ответы! *Dr@ko_n*

СТАРПОМ: Было несколько случаев, когда одно простое письмо от «дорогого читателя» выливалось в серьезную переписку. В двух случаях авторы писем стали авторами «Игромании». Но регулярно нет, не переписываемся. На это просто нет времени.

СВЕТЛАНА: Бывают случаи, когда мы отвечаем по почте на какое-нибудь довольно интересное письмо, которое по каким-то причинам нельзя опубликовать в журнале. Иногда общаемся с авторами классных картинок, чтобы прислали свои работы в более высоком качестве.

Светлана и Алексей, меня очень долго волновал вопрос: почему вас ни разу не показали в «Видеомании»? — *Фомин Глеб*

СТАРПОМ: Знаем, есть такое дело. Отчасти это связано с тем, что съемки роликов для «Видеомании» пересекаются с работой над «Почтой». Но лишь отчасти. В будущем планируем исправить ситуацию.

Мне стало интересно, а чем вы, Светлана и Алексей, собираетесь заняться после «Игромании», какие у вас планы на будущее? Вы ведь не собираетесь всю жизнь быть редакторами «Почты». — *Александр Васильев (г. Боровичи)*

СВЕТЛАНА: А мы ведь не только «редакторы «Почты». Тут, помимо этого, еще миллион самых разных дел есть. Так что не думайте, будто вся наша работа сводится к «*посидели над письмами раз в месяц*». Тут все впахивают как лошадки в режиме нон-стоп.

СТАРПОМ: Есть мнение, что любую работу, которой занят, надо воспринимать как последнюю и окончательную. Иначе делать ее хорошо не выйдет.

Пишу вам в надежде получить совет в трудное для меня время. Школа окончена, прошли экзамены в престижный экономический университет Санкт-Петербурга. И вот я сижу на лекции по теории менеджмента. Профессор объясняет основополагающие принципы раскрутки людей на деньги, но в моей голове снуют совсем другие мысли. Сможет ли подняться на ноги Atari, причины успеха новой приставки Nintendo, как разобраться в новом 3D-редакторе.

Все яснее я понимаю, что не на своем месте. Индустрия игр — вот что действительно меня волнует. Однако я не отношу себя к этакому фанатику жизни за экраном монитора. Я просто хочу заниматься тем, что мне действительно нравится.

Представляю, сколько раз вам писали нечто подобное: «*Хочу делать игры*». У меня же несколько другой вопрос: что надо сделать, чтобы попасть в индустрию игр? В какой вуз поступить, на кого? Что делать, чтобы тебя заметили зарубежные компании? Реально ли вообще парню из России попасть в EA или Ubisoft на престижную должность? *С уважением, ваш читатель, Тимур Салимов.*

СВЕТЛАНА: О том, куда пойти учиться на игростроевца, мы уже не раз писали в рубрике «Игрострой». Вот только, Тимур. Вы же на экономиста учитесь. Уж из этой специальности дорога открыта практически во все области. У отличного экономиста или менеджера неплохие шансы устроиться на работу и в EA, и в Ubisoft. Куда большие, чем у моделлера или художника.

СТАРПОМ: Людям вообще свойственно витать в облаках, слышать только собственные мысли и не замечать клада, на котором стоят.

У нас в городе продаются диски, на которых красуется ваша фирменная надпись — «Игромания». Чаще всего это жанровые сборники с сомнительными подборками игр. Имеют ли какое-либо отношение эти диски к вашему журналу или это все пиратщина? Если да, тогда почему вы не подадите на них в суд за использование вашего бренда в их продукции? *С уважением, Михаил pcgen1us.*

СВЕТЛАНА: На этот вопрос мы в разное время уже отвечали, но было это довольно давно, так что еще раз повторимся. Чистой воды пиратщина. С логотипом «Игромании» сейчас выходит только журнал, диски, к этому журналу прилагающиеся, ну еще сувенирная продукция для выставок. Никаких сборников игр мы не выпускаем.

Что же касается суда... а на кого, собственно, подавать в суд? Пират — это ведь не организация, которая сидит себе в уютном офисе, печатает контрафакт и с нетерпением ждет, когда же всех придут вязать по рукам и ногам. Если бы пиратов можно было просто так засудить, этим бы давно уже занимались в первую очередь официальные издатели.

Вот хотелось давненько спросить не только Старпома и Светлану, но и еще и весь состав «Игромании»: вы журнал делаете ради прибыли или для того, чтобы мы, жители России, знали все про игры? — *BadLaraCroft*

СТАРПОМ: Как бы странно это ни звучало, но журнал мы делаем в первую очередь для себя. Потому что нам, во-первых, это интересно. Во-вторых, невозможно сделать что-

Эпизод из жизни рядового обитателя City 17. Попытка сыграть в Team Fortress 2 закончилась баном (прислал Кирилл Журавлев).

Дорожные разборки героев Half-Life 2. Отечественный автопром в действии (автор — Николай Неудахин).

то качественно, когда трудишься для абстрактного «кого-то». И это вовсе не исключает таких понятий, как «целевая аудитория», «профиль» и иже с ними.

Nintendo Wii — уникальная приставка. Но ведь теоретически из любого компьютера можно сделать то же самое. Нужно всего лишь адаптировать уникальный Wii-контроллер, установить необходимые драйвера — и можно начинать производство игр с поддержкой этого контроллера. Наверняка они будут востребованы. В таком решении множество плюсов. Пользователей PC гораздо больше, нежели Wii. В техническом плане Wii значительно уступает персональному компьютеру.

Так что же мешает разработчикам реализовать эту идею? Ведь компьютерные игры могут выйти на новый уровень! — *Павел Саенко*

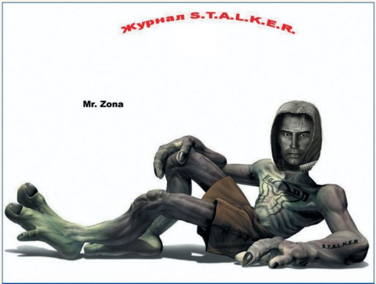
СВЕТЛАНА: Проблем, увы, множество. Даже если все сделать так, как вы сказали, то заставить людей покупать соответствующие контроллеры будет не так уж просто. С Wii все однозначно — если ты покупаешь приставку, то и контроллеры у тебя тоже гарантированно будут. На PC все совсем не так. Сначала нужно добиться, чтобы «новой системой управления» обзавелось достаточное число людей, и только потом можно выпускать игры. Но контроллеры никто не будет покупать, пока не выйдет достаточное число игр, их поддерживающих. Замкнутый круг. Заметьте, даже рули и джойстики приобретает далеко не каждый игрок.

Плюс, на PC принято играть сидя за экраном монитора. А подвижные игры подразумевают, что изображение выводится на большой телевизор, перед которым есть еще много места для упражнений. Еще одна проблема, которую просто так не решишь.

Элегантный коллаж на тему пятых «Героев» от Максима Котенева.

Через некоторое время после прочтения журнала забываешь, в каком номере был нужный тебе материал. А могу ли я создать сайт с файлами и информацией по различным выпускам «Мании»? Он будет сделан в том же стиле, что и *www.igromania.ru*.

А чтобы не возникало вопросов в духе *«Если на сайте будут все статьи, то зачем покупать журнал?»*, я буду размещать статьи через два месяца после выхода очередного номера. То есть сделаю все, чтобы не лишить вас прибыли. — *Дмитрий Григорьев*



По мнению нашего читателя Александра Митри, мутации в Зоне могут привести и к вот таким вот неприятным последствиям.

СТАРПОМ: Забавно, но подобные вопросы приходят регулярно. А я до сих пор не могу понять, чем это отличается от того, что уже сделано на нашем собственном сайте. Практически все журнальные статьи выкладываются там через месяц после выхода очередного номера. Искать можно как по контексту (задавая ключевые слова), так и по оглавлению каждого выпуска «Игромании» — просто заходишь в раздел нужного тебе номера, смотришь оглавление и выбираешь нужную статью. При необходимости можно отсортировать все по разделам.

Если же есть желание размещать на своем сайте наши статьи, то просто внимательно прочитайте условия на том же ***www.igromania.ru***. Там все очень четко расписано.

В последнее время меня терзает такой вопрос. Что будет с играми, требующими активацию через интернет, после разорения или покупки той компании, которая разрабатывала игру? Если Valve перестанет поддерживать Steam, то все игры, которые требуют установки этого сервиса, просто не смогут запуститься? А если игра банально устареет? — *Дмитрий Нечаев*

СВЕТЛАНА: Теоретически такой риск есть. Взять, к примеру, MMORPG. Там, если разработчик разорится, а права не перекупает какая-то другая компания, игра чаще всего закрывается. С играми, работающими через Steam, все чуть проще. Ни одна из них не требует столь же серьезной поддержки, как любая, даже самая простая MMORPG. Да и сам сервис — очень лакомый кусочек. Даже если случится невероятное и нынешний владелец обанкротится, его тут же перекупит кто-то еще.

© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Brothers in Arms: Hell's Highway

В главном меню выберите пункт **Enter Codes** и вбивайте:

HI9WTPXSUK — дополнительный персонаж для игры в онлайне;

0ZNDRBICRA — найдены все пункты рекогносцировки;

GIMMECHAPTERS — открывает все уровни;

SH2VYIVNZF или **4V35JZHQD6** — когда недалеко от вас находится рисунок Kilroy (аналог надписи «Вася был здесь»), внизу экрана появляется сообщение «You are near a Kilroy».

Есть в игре и традиционные читы. Чтобы их использовать, надо сначала активировать консоль. Найдите файл **DefaultInput.ini** в папке **SumacGame\Config** и откройте его «Блокнотом». Отыщите такие строки:

[Engine.Console]
ConsoleKey=
TypeKey=

После знака равенства без пробела допишите заглавными буквами **TAB**. Сохраняйте файл и запускайте игру. Если вдруг появится вопрос, хотите ли вы обновить только что отредактированный файл, — соглашайтесь. Убедитесь, что на клавишу **Tab** у вас не назначено никаких действий, высаживайтесь на поле боя и давите ее со всей силы. В появившейся консоли набирайте:

god — бессмертие только для вас;

godall — бессмертие для всех союзников;

killenemies — убивает противников в поле зрения;

fly — режим полета;

ghost — прохождение сквозь стены;

walk — отключает два предыдущих кода;

allammo — максимум патронов;

givedataitem d_weapons.us.us_название — дает указанное американское оружие. Вместо слова «**название**» используйте что-нибудь из этого списка: **m1_rifle**, **m1_carbine**, **1928_tommy**, **bar_m1918a2**, **bazooka**, **m1c_garand**, **m3grease**, **m1919a4**, **thompson**.

givedataitem d_weapons.de.de_название — а это код для немецкого оружия. Список доступных стволов такой: **d43**, **k98_rifle**, **mg42**, **mp40**, **panzershreck**, **stg44**, **waltherp38**.

Building & Co.

В папке **Data/Projects** лежат файлы, имена которых совпадают с названиями уровней в игре. Их можно запросто отредактировать с помощью «Блокнота». Нас интересуют две строки: **BUDGET amount=** и **TIME amount=**. Первая отвечает за количество денег на старте миссии, вторая — за время, отведенное на выполнение задания. Числа после знака равенства можно изменять как заблагорассудится.

LEGO Batman: The Videogame

Коды набираются на компьютере, стоящем в пещере Бэтмена или в больнице Arkham Asylum.

YK4TPH — черные силуэты вместо персонажей; **RAFTU8** — би-бип! (нажмите **Z** внутри любого транспортного средства); **KLKL4G** — пол становится скользким, как лед; **GEC3MD** — фальшивые очки и усы на всех персонажах; **EWAW7W** — показывает на уровнях расположение бонусов, коды активации для которых вы сейчас читаете; **N4NR3E** — каждая фишка «Лего» превращается в две; **CX9MAT** — ...в четыре; **MLVNF2** — ...в шесть; **WCCDB9** — ...в восемь; **18HW07** — ...в десять; **LK2DY4** — увеличивает радиус сбора фишек «Лего»; **DY13BD** — из врагов вываливаются фишки «Лего»; **ZXGH9J** — появляется стрелка, указывающая на миникиты; **MMN786** — то же самое для суперблоков; **9LRGNB** — каждая подобранная фишка «Лего» повышает множитель зачисляемых на счет фишек; **GHJ2DY** — сбор предметов из блоков «Лего» происходит намного быстрей, чем обычно; **JXUDY6** — делает героя неуязвимым к холоду; **HJH7HJ** — постепенно восстанавливает здоровье; **ML3KHP** — шесть сердец вместо обычных четырех; **WYD5CP** — враги не смогут вас ранить, но всевозможные ловушки и падения в пропасть останутся вредны для здоровья.

Для игры есть еще множество кодов, которые открывают новых персонажей и средства передвижения. Ради экономии места в журнале мы их поместили на **наш DVD**, в раздел **Кодекс/Глобальная база кодов «Игромании»**.

Sacred 2: Fallen Angel

Способ, позволяющий дублировать любые предметы для продажи или каких-то других целей. Прежде всего, начните игру и сделайте хотя бы одно сохранение в любом месте. Теперь найдите файл **chest.sacred2chest**. Если у вас Windows Vista, файл лежит в папке **C:\Users\<имя пользователя>\Saved Games\Ascaron Entertainment\Sacred 2\Savegame**. Если Win XP — в папке **Documents and Settings\<имя пользователя>\Saved Games\Ascaron Entertainment\Sacred 2\Savegame**. Дальше делайте так:

1. Запустите игру и положите в сундук нужные вещи (желательно подороже).

2. Выходите из игры и делайте копию файла **chest.sacred2chest**.

3. Снова запускайте игру и забирайте из сундука только что положенные туда предме-

ты. Закрывайте игру и заменяйте файл **chest.sacred2chest** тем файлом, который вы скопировали в другое место на этапе №2.

4. Повторяйте пункт №3 до тех пор, пока инвентарь не заполнится до краев. Сложите предметы в сундук, предназначенный для всех персонажей (**All Characters**).

5. Закрывайте игру и делайте еще одну копию файла **chest.sacred2chest**.

6. Таким образом вы получите файл-сундук, которым могут пользоваться все ваши персонажи. Заходите в игру любым героем, берите нужные вещи из сундука, выходите из игры и заменяйте файл **chest.sacred2chest** файлом из пункта №5. Основная цель этого трюка — сделать побольше копий какого-нибудь дорогого предмета и потом продавать его до тех пор, пока кошелек не лопнет от золота.

Хроники Тарр: Стражи Пограничья

Коды набираются непосредственно во время полета.

iddqd — бессмертие;

nextpart — следующая глава;

nextmission — следующая миссия.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

Sacred 2: Fallen Angel

Идите по дороге на северо-восток от Тилизия. Там стоит расстроенный вокалист группы

Blind Guardian Ханси Кюрш. Он попросит вас найти микрофон, две гитары и барабанные палочки. Когда инструменты будут возвращены законному владельцу, он пригласит вас в Зонненвиль на свой концерт. Отправляйтесь туда, поговорите с Ханси и наслаждайтесь обещанным шоу. Исполняемую песню, кстати говоря, группа записала специально для игры. По окончании представления Ханси подарит вам найденные ранее инструменты, их можно использовать как оружие. Особенно эффектно смотрятся гитары, ломающие черепа врагов с характерным электрическим звуком. — *Иван Митькалев*

Spore

В игре можно найти нашу с вами родную Солнечную систему. Описать ее точное расположение на словах довольно сложно. Солнце

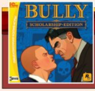
находится в районе, обведенном рамочкой на втором скриншоте. Ваша цель — две черные дыры, находящиеся недалеко друг от друга (белые яркие точки, их названия меняются от игры к игре). Если расположить корабль на одной из них, справа, точно на радиусе окружности вокруг летающей тарелки будет Солнечная система (см. первый скриншот). — *Владимир Рубчук*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

На севере локации «Болота» можно найти «Винтарь», который главгерой потерял в самом начале игры, во время выброса. Он лежит рядом с железной дорогой, недалеко от сошедших с рельс вагонов. И хотя оружие в ужасном состоянии, а для его ремонта нужно больше 10 000 руб., это самый ранний способ получить в свое распоряжение мощную винтовку. — *Клим Азарин*



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру **Bully: Scholarship Edition**, которая в России издается фирмой **«1С»**. Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону **(495) 231-23-65**.

KODEX НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: LEGO Batman: The Videogame, Mercenaries 2: World in Flames, Penumbra: Black Plague, Pure, SAS: Secure Tomorrow.

Трейнеры: Alone in the Dark, Brothers in Arms: Hell's Highway, Crysis Warhead, Devil May Cry 4, Europa Universalis: Rome, Mercenaries 2: World in Flames, Penumbra: Requiem, Premier Manager 09, Sacred 2: Fallen Angel, Shattered Suns, Space Siege, Spore, Supreme Ruler 2020, WorldShift, «Хроники Тарр: Стражи Пограничья».

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

ТЕСТ НОМЕР 12 ДЕКАБРЬ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Карт какой стихии из перечисленных ниже не будет в **BattleForge**?

А. Огонь
Б. Вода
В. Земля
Г. Жизнь
Д. Смерть

2. Какому герою **Grand Theft Auto 4** принадлежит фраза «Зачем нужно жрать капусту, когда есть картошка?»

А. Роман Белич
Б. Михаил Фаустин
В. Димитрий Раскалов
Г. Нико Белич
Д. Владимир Глебов

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Движок **Far Cry 2** называется Dunia, что в переводе с санскрита означает «мир» или «Земля».

А. Какое романтическое название!
Б. Движок игры, где надо жечь людей огнеметом, называется «мир»? Не смешите!

4. Dark Sector изначально планировался как наследник **Unreal Tournament**, а в итоге превратился в шутер от третьего лица с мутантами.

А. Совершенно верно.
Б. Это все ваши фантазии.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярная цитата. Вам нужно угадать, откуда она взята.

5. *War... War never changes.*
(«Война... Война никогда не меняется».)

А. Gears of War
Б. Fallout 3
В. Mercenaries 2: World in Flames
Г. Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
Д. Crysis Warhead

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

6. Из какой игры взят этот скриншот?

А. Fallout 3
Б. Far Cry 2
В. Call of Duty 4: Modern Warfare
Г. Crysis Warhead
Д. Medal of Honor: Airborne

7. Какой перк в **Fallout 3** иллюстрирует эта картинка?

А. Ускоренный метаболизм
Б. Свинцовое брюхо
В. Кровавая баня
Г. Размер имеет значение
Д. Бешенство ботаника

Saitek
Геймпады и сумки

TUCANO
COMPUTER BAGS FOR MAN AND FOR WOMAN

Призы

Победитель «Теста» получит в подарок геймпад **Saitek P3600 Cyborg**. Главная его особенность — возможность изменить положение левой аналоговой рукоятки и крестовины, повернув на 180 градусов блок под ними. За второе место у нас полагается геймпад **P3200** с обратной отдачей и программируемыми кнопками. Призы предоставлены компанией **Saitek** (***www.saitek.com***).

Бронзовому медалисту мы приготовили сумку для ноутбуков от итальянской компании **Tucano** (***www.tucano.com***) с защитой от ударов и тряски.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой **«Тест 12. Декабрь»**.
2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой **«Тест 12. Декабрь»**.
3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 12. Декабрь»**.
Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.

СКАНВОРД НОМЕР 12 ДЕКАБРЬ

Группировка в Xenus 2

Пометка для быстрого поиска

Нажатие на кнопку мыши

Место действия Far Cry 2

Липкий черный глазастый шарик

Рыцарь во вселенной Star Wars

Никнейм ведущего "От винта"

Резкое увеличение скорости

Правая рука мистера Тепенни

Язык программирования

Роковая любовь Леона Кеннеди

Блокировка пользователя (комп.)

Фамилия главгероя The Last Remnant

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Призы

10 победителей получат DVD с фильмом **«Макс Пэйн»** от компании **«Двадцатый Век Фокс СНГ»** (***www.foxrussia.com***)

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой **«Сканворд 12. Декабрь»**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой **«Сканворд 12. Декабрь»**.

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 12. Декабрь»**.

Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.

Фотографическая память №12. ДЕКАБРЬ

Правила

Вам нужно расставить скриншоты из игры **Brothers in Arms: Hell's Highway** в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **«По журналу/Мозговой штурм»**.

Призы

Победителя дожидается цветной лазерный принтер **Phaser 6125N** от компании **Xerox** (***www.xerox.ru***) с фотографическим качеством печати.

Еще пятеро призеров получат игру **Fallout 3** от фирмы **«1С»**.

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой **«Фотопамять 12. Декабрь»**.

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой **«Фотопамять 12. Декабрь»**.

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 12. Декабрь»**.

Остальные подробности ищите в блоке **«Участие в конкурсах»**.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №10/2008

Тест №10. Октябрь

Правильные ответы

1. Б (весь геймплей **Braid** построен вокруг манипуляций со временем).
2. Б (в **«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»** не было Припяти).
3. Б (в 2008 году на компьютере выходили серьезные автосимуляторы, например **GTR Evolution**).
4. А (**Bully: Scholarship Edition** появилась на Xbox 360 сильно забагованной).
5. А (цитата из **Mass Effect**).
6. В (скриншот из **Space Siege**).
7. В (в оригинальной **Sacred** нельзя было играть за гнома).

Победители

Писем с правильными ответами: 69. Из них 6 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Сергей Кадиров (Алексин)
2. Михаил Алилуев (Санкт-Петербург)
3. Елена Блинова (Киров)
4. Денис Тарабрин (Воронеж)
5. Анатолий Копытенков (Кашин)
6. Василий Нестеренко (Новосибирск)

Logitech

Призы

Победителя «Теста» дожидаются руль и педали **MOMO Racing** от компании **Logitech** (***www.logitech.ru***). Справа от руля расположена ручка переключения передач, а сама баранка обтянута резиновой и может похвастаться обратной связью, четко реагирующей на любые неровности дороги.

Еще пятеро призеров получают локализованную версию игры **Spore** от компании **EA Russia**.

Сканворд №10. Октябрь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Свобода, ник, полубог, Мб, дракон. По вертикали: ЖК, бензин, остров, дон, Пейн, лазер, улица, барак, особо, газон, моб, Эд. Ключевое слово: **сталкер**.

Победители

Писем с правильными ответами: 2907. Из них 572 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителем становится:

Дмитрий Мозгин (Светлый)

Приз

Внешний ТВ-тюнер **Behold TV INTRO** от компании **Beholder** (***www.beholder.ru***) с поддержкой разрешений вплоть до 1920x1200.

Фотографическая память №10. Октябрь

Правильные ответы («S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»)

3, 4, 5, 1, 2.

Победители

Писем с правильными ответами: 1557. Из них 396 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Алексей Ширяк (Смоленск)
2. Эдик Гадиев (Стерлитамак)

Призы

PHILIPS

Оба победителя получают наушники **SHP5401** от компании **Philips** (***www.philips.ru***), которые одинаково хорошо подойдут для подключения как к компьютеру, так и к MP3-плееру.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Сканворде» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 12. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» — название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 12. Декабрь**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111123, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32, «Игромания»**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **декабрьские** конкурсы принимаются до **02.01.2009**. Итоги будут подведены в **февральском** номере журнала за 2009 год.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

ИЩЕШЬ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?
WANTED!
Дико западное приключение
реклама
Добро пожаловать
на Дикий Запад!
RevistroniC
gfi
GFI.SU
NOBILIS
Русс Бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
Fenimore Fillmore's REVENGE © 2008. Revistronic® is a registered trademark of Life Line Entertainment S.L. All rights reserved. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

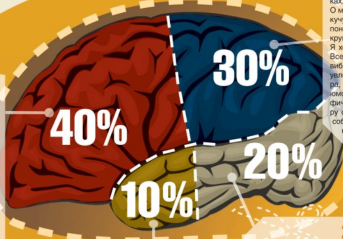
«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме у первых лиц игровой индустрии

Пьер Гийод

43 года

Привет, меня зовут Пьер Гийод, я из Франции, и вы меня знаете (знаете ведь, я надеюсь?) как автора серии **Goblins**. После того как я создал четыре игры для **Coktel Vision** совместно с Мюриэль Трами (**Gobliiins**, **Gobliins 2**, **Goblins 3** и **Woodruff and the Schnibble of Azimuth**), эта компания прекратила создавать приключенческие игры, взяв курс на образовательно-развлекательные проекты. Мой графический стиль довольно своеобразен, я с трудом вписывался в новое производство, поэтому спустя несколько лет покинул компанию. К тому времени я уже начал разбираться с 3D, выполняя заказы различных компаний: работал над компьютерными играми, корпоративными фильмами, клипами — одним словом, был 3D-аниматором. Но мне всегда хотелось снова стать автором, хотелось мучительно. Мои творения ожидали своего часа в папках для эскизов. Неожиданно оказалось, что много людей еще помнят «Гоблинов», более того — ждут продолжения серии. Так что я принялся искать программиста, который помог бы мне в работе над «**Гоблинами 4**». Программирование взял в свои руки Винсен Лермит, а Дидье Саллюстро, музыкант и звуковик, согласился заняться звуковым аспектом проекта. Правда, времена «надомных» разработчиков прошли — теперь даже небольшому коллективу авторов требуется если не менеджер, что хотя бы координатор проекта. Так в нашей компании появился Франсуа Топэн, взявший на себя всю административную нагрузку и тем самым обеспечивший мне время для творчества.

ЧТО НА УМЕ?



40%
РАБОТА

Когда вы являетесь независимым автором, то вам необходимо постоянно искать работу, а это не всегда легко. Я могу прямо сказать, что мой специфический стиль рисования, не рассчитанный ни на детей, ни на взрослых, стиль для каких-нибудь «детеслых» (enfultes; кидалтов) не всегда востребован на рынке. Впрочем, если мне не хватает работы, я не бездельничаю. Когда мне выдается случай написать сценарий, я о нем думаю почти постоянно, но иногда все-таки отключаюсь от этого процесса и позволяю своему разуму делать работу за меня — ночью во время сна, например. То же самое происходит, когда я занимаюсь своими скульптурами (да, я еще немного скульптор). Задача, которую я перед собой ставлю как профессионал и как человек, заключается в том, чтобы принести немного смеха и радости моим современникам — весьма нелегкое дело, надо сказать.

30%
БЛИЗКИЕ ЛЮДИ

Я думаю о своей подруге, о семье, о друзьях. Это очень банально, но нельзя быть счастливым в одиночестве, нужно уметь быть счастливым прежде всего за счет того, что можешь радовать окружающих. Равным образом я думаю и о моих кошках, которых зовут Зигоф и Мютаа. О моей планете: я хотел бы посетить кучу мест, чтобы научиться лучше понимать жизнь, расширить свой кругозор, а также мою терпимость. Я хотел бы стать лучше и отдавать Вселенной только положительные вибрации. Кроме того, у меня много увлечений: кино, комиксы, скульптура, живопись, иллюстрация, музыка, юмор во всех своих формах, как графической, так и литературной. В меру своих скромных возможностей я собираюсь расширять мои странные и забавные миры.

10%
БУДУЩИЕ ПРОЕКТЫ

Мой мозг также занят всеми моими будущими проектами, всем, что я жажду сделать, особенно в области компьютерных игр: будущие «Гоблиины», продолжение «Вудрафа», моя будущая Quake-образная игра и еще один проект, предназначенный скорее для детей. Но это будет еще нескоро.

20%
АКТИВНЫЙ ОТДЫХ

Что я по-настоящему ценю, так это отдых на свежем воздухе. Походы, альпинизм, «паломничества». Я люблю ходить, к тому же это очень способствует появлению новых идей. Я люблю кататься на велосипеде, в общем, люблю все то, что требует выносливости, способствует погружению в себя и приближает к матери-природе. Природа, животные… для человека сегодня важно начать, наконец, заботиться о своей планете. Индейский вождь Сиэтл, земли которого отняли белые американцы, сказал: «*То, что происходит с животными, случится, в конце концов, с человеком*». Я очень надеюсь на то, что молодое поколение это осознает. Но когда я вижу в офисах разработчиков, у которых по два или даже три монитора и которые даже не утруждают себя тем, чтобы выключить их вечером, то прихожу в ужас от такого эгоизма и несознательности. Вспомните гоблииинов, посмотрите, какой экологичный образ жизни они ведут!

Иллюстрации — Григорий Коченов

А ТЫ НЕ ВОРУЙ!

Сергей Галенкин

В прошлом — один из основателей сайта **GameMAG.ru**, главный редактор украинского игрового журнала **Gameplay**. В настоящий момент — директор по маркетингу подразделения розницы компании «**Софтпром**», дистрибьютора продукции **Electronic Arts**, **Activision Blizzard**, **SEGA**, **THQ**, **NCsoft** и проч. на территории Украины.

Многие из вас наверняка помнят скандал, разгоревшийся в феврале 2008 года, когда в интернет утекла полная русская версия Assassin's Creed — и это за несколько недель до официального релиза.

Прошло не так много времени, и 27 октября 2008 года суд поставил точку в этом деле. Оказалось, что некий сотрудник компании «**Акелла**» (в пресс-релизе его имя не упоминается) вынес с работы диск с игрой и дал его своему хорошему другу, студенту МГУ Даниилу Максименко, чтобы тот поиграл.

Даниил, вместо того чтобы пройти игру и тихо радоваться своей исключительности, тут же побежал хвастаться на пиратский торрент-форум. Местные обитатели ему не поверили — к тому моменту версия для консолей уже вышла, так что подробности игры мог рассказать кто угодно. Не убедили их и скриншоты. Тогда Даниил недолго думая выложил в Сеть полную версию, и та за считанные часы разлетелась по интернету.

О том, как милиция и «**Русский щит**» вычислили Даниила и его друга, мне неизвестно — пресс-релиз «Акеллы» подробностями не балует, хотя отмечает, что преступник использовал анонимные прокси-сервера, а владельцы торрент-трекера отказались сообщать правоохранительным органам какие-либо данные о том, кто разместил торрент Assassin's Creed на их сайте.

Но это и не важно. Важно, что Даниила задержали, в его съемной квартире обнаружили злополучный диск, а на его компьютере — достаточно улик для обвинительного приговора.

И Максименко, и его друг N сознались в содеянном. Суд назначил Даниилу Максименко два года условно, а о наказании N нам неизвестно. Что, впрочем, логично, ведь формально он нарушил не закон, а договор с компанией, в которой работал.

Примечательно, что «Акелла» не стала требовать с Даниила возмещения ущерба, который Владимир Кудр, вице-президент компании, оценивает минимум в $1 млн.

Сразу после объявления приговора мнения в интернете разделились примерно поровну. Одна часть возмущалась слишком строгим наказанием для бедного студента, вторая — слишком мягким. Причем никто не требует увеличения условного срока или замены его на тюремное заключение, основная претензия заключается в том, что Даниил не заплатил даже штрафа, не говоря уже о хотя бы частичном возмещении ущерба. Собственно, об этом ущербе и хотелось бы поговорить подробнее.

Что обычно возмущает как сторонников пиратства, так и простых пользователей? То, что компании заявляют общий ущерб от скачивания, скажем, 500 тыс. копий игры в размере потенциального дохода от продаж этой самой игры тиражом 500 тыс. экземпляров. Важное замечание — заявляют для публики. В реальных судебных процессах (например, в иске **Ubisoft** к компании **Optical Experts Manufacturing**, с завода которой украли английскую версию злосчастного Assassin's Creed) суммы озвучиваются значительно меньшие.

Вполне очевидно, что нет никаких доказательств того, что, если бы игру не украли, она продалась бы таким тиражом и по полной цене. Возможно, продали бы 250 тыс. копий, может, 100 тыс., а может, и 700 тыс. (купили бы и те, кто переписал игру у друзей). Сколько именно — неизвестно. Известно лишь, сколько человек посчитали игру заслуживающей внимания, чтобы ее скачать из торрентов, а это какие-никакие, но все же потенциальные покупатели.

Но представьте себе такую ситуацию. Вы закупили 500 тыс. мобильных телефонов и привезли их в Россию. Привезли, и тут у вас всю партию товара украли ушлые робингуды, которые эти телефоны продали за копейки на радиорынках страны. От какого количества телефонов вы будете рассчитывать ущерб?

При этом вполне вероятно, что из партии в полмиллиона мобильников вы бы продали 250 тыс. телефонов или даже меньше. Сколько именно? Неизвестно.

Если вы думаете, что сравнение некорректное, подумайте еще раз. В случае с телефонами основные расходы вы понесли, когда закупили партию. Да, у вас были бы еще траты на логистику, выставление телефонов в магазинах, местный офис и так далее, но это

мелочи по сравнению с теми деньгами, что вы уже заплатили (или обязались заплатить).

В случае с игрой основные расходы издателя ушли на разработку и маркетинг. Ушли — и все, как и деньги за украденные телефоны, их не вернуть. Да, были бы расходы на печать дисков, ту же логистику, но это мелочи.

Соответственно, издатель полагает, что он продал бы 500 тыс. игр, так же как и телефонный оптовик уверен, что продал бы 500 тыс. телефонов. И тот и другой вполне могут ошибаться (см. запуск iPhone в России), но преступник в суде доказать этого не сможет, по крайней мере в случае с относительно недорогими играми (бизнес-софт — тема отдельного разговора). И издатель, как показывает опыт **S.T.A.L.K.E.R.** (по моим данным, легальных копий «**Чистого неба**» на Украине продано больше, чем пиратских **Crysis Warhead**), ошибается далеко не всегда.

Чтобы прояснить ситуацию: я не считаю нормальным требовать возмещение ущерба в таких размерах со случайно пойманных людей, скачавших игру из торрентов, — они совершают мелкое правонарушение, не тянущее на уголовное дело. Равно как и со студентов, которые ее туда выложили, — у них таких денег нет. Но если речь идет об иске к производителям контрафакта, к сайтам, к любым организациям, делающим на пиратской продукции деньги, то такие суммы вполне оправданны — при положительном решении суда они гарантированно поставят крест на нелегальном бизнесе.

Но все же, откуда берутся эти космические суммы ущерба, которыми запугивают публику антипиратские организации? Они традиционно рассчитываются по формуле «количество загруженных копий умножить на розничную цену». В упомянутом выше умозрительном случае с 500 тыс. скачиваний игры стоимостью в $50 озвученная сумма ущерба будет составлять $25 млн. Фантастически много, говорят оппоненты таких организаций.

Как я уже сказал, скачивания чаще всего не равны количеству потерянных продаж. Но для ожидаемых однопользовательских хитов вроде того же Assassin's Creed такое вполне возможно. Плюс отметьте важную тонкость: обычно говорится не об «убытках издателя на сумму $25 млн», а об «ущербе индустрии на $25 млн». И вот вторая формулировка имеет под собой все основания.

Если бы игра, которую скачали 500 тыс. человек, продалась бы таким тиражом (повторюсь, это вполне возможно, сравните продажи одних и тех же игр на PS3 с ее смешной инсталляционной базой (15 млн консолей) и на PC, которых в мире сотни миллионов), то все занятые в процессе создания и продажи игры действительно заработали бы те злополучные $25 млн.

Заработал бы издатель, заработал бы дистрибьютор, заработали бы магазины, даже государство заработало бы как минимум свой НДС, не говоря уже о прочих налогах. Если игра стоит $50, то государство лишилось четырех с хвостиком миллионов долларов НДС, розница — пяти миллионов долларов маржи, издатель, дистрибьютор, завод, логистические компании, разработчики, наконец, — все недополучили бы деньги. Это ущерб, не так ли?

То есть, когда издатель заявляет в пресс-релизе, что из-за пиратства игры А вся индустрия недополучила определенную сумму денег, обычно он считает ущерб именно таким образом. И даже с поправкой на то, что скачивания не равны потерянным продажам, суммы получаются весьма серьезные.

Но что действительно раздражает, так это заявления антипиратских ассоциаций о суммарном ущербе от интернет-пиратства. Как они подсчитываются? Очень просто. Берется количество скачанных игр, умножается на их среднюю розничную цену — и вот уже готова поражающая своей космической величиной цифра. К примеру, если в год выходит 100 компьютерных игр и каждую из них в среднем скачивают 500 тыс. раз, то в пресс-релизе ассоциации получится невероятная цифра в два с половиной миллиарда долларов недополученных денег только для игровой индустрии (если прибавить загруженные студентами из Сети графические пакеты и программы для трехмерного моделирования, то сумма приблизится к ВВП России).

Вполне очевидно, что тут антипиратские ассоциации несколько лукавят. Одно дело загрузить 100 игр в год из Сети: школьники, у которых масса свободного времени, вполне способны нанести ущерб и на большую сумму, было бы что качать. И совсем другое — купить эти самые 100 игр. Даже фанатичные американские PC-игроки, проводящие за играми по 30 часов в неделю, покупают в год менее шести игр. Обычные же люди тратят и того меньше, в среднем покупая по три игры в год.

Соответственно, ожидать, что все скачивания игр из торрентов после полного истребления пиратства превратятся в продажи, очень наивно. Не говоря уже о том, что средний доход даже американской семьи вряд ли позволит человеку скупать игры в таких невероятных количествах.

Поэтому, как ни парадоксально это звучит, ущерб от пиратства одной хитовой игры с некоторой натяжкой может быть равен доходу от продаж такого же количества легальных копий. Но общий ущерб индустрии — никак нет. Если опять провести сравнение с мобильными телефонами, такие пресс-релизы выглядят как жалобы на воровство у 100 оптовых компаний, завезших в Россию по 500 тыс. мобильных телефонов каждая. То есть глупо.

МНЕНИЕ АВТОРА МОЖЕТ НЕ СОВПАДАТЬ С МНЕНИЕМ РЕДАКЦИИ. А МОЖЕТ И СОВПАДАТЬ.

Георгий Курган

КАКАЯ ВЫ ЧАСТЬ ТЕЛА НИКО БЕЛИЧА?

1 Наверняка в вашей жизни бывают трудные ситуации. Как вы с ними справляетесь?

А) Обычно я в таких случаях крепко задумываюсь. Если не помогает — бьюсь лбом о стену.

Б) От неприятностей лучше всего бежать куда подальше.

В) Что значит — как? Есть проблема — нужно ее решить! Засучить рукава — и вперед!

Г) Честно сказать, я редко нарываюсь на неприятности, моя задача — создавать их всем остальным.

2 Представьте, что вы идете по темному и мрачному коридору. Вы шагаете уже много часов. И вдруг в буквальном смысле видите свет в конце тоннеля. Ваши мысли?

А) Интересно, а что значит этот свет с точки зрения дуализма человеческой природы? Является ли он религиозной метафорой? В любом случае, идти туда я не спешу. Для начала нужно принять взвешенное решение.

Б) Свет? Как здорово! Бегом к нему! Или от него... Главное — бегом!

В) Какие мысли?! Не упасть бы в такой темноте — приходится за стены держаться!

Г) О-о-о! Свет! Наверное, там что-то интересное! Срочно туда, думать будем после!

3 Если бы у вас была возможность поменяться местами с каким-нибудь известным человеком, кто бы это был?

А) Эйнштейн, конечно. Показывать язык всему миру — это же здорово!

Б) Форрест Гамп. Плевать, что он выдуманный персонаж, зато он шустрый, а в детстве у него были классные стальные кальсоны.

В) Армстронг! Нил или Льюис — не важно, мне просто фамилия нравится.

Г) Дженнифер Лопез, тут и говорить нечего. Она знает толк в страховании самых важных частей тела.

4 За что вас ценят люди?

А) За мой удивительный интеллект. А, ну и мне часто говорят, что у меня очень элегантные оттопыренные уши.

Б) За быстроту в принятии решений. То есть нет, решения-то я как раз принимаю спонтанно. Так что скорее просто за быстроту.

В) За мою удивительную работоспособность! И каменные бицепсы.

Г) Конечно, за мою божественную, несравненную красоту!

5 А сами-то вы в людях что цените?

А) Мне нравится та часть человека, которая находится в перекрестье моего прицела.

Б) Их тела, которые так приятно пинать!

В) Их лица! По ним так приятно бить!

Г) Ценить людей? Вот еще! Зато я ценю кожаные кресла — мягкие и удобные!

6 Чего вы боитесь?

А) Палачей, дантистов и бейсбольных бит — они нарушают мою внутреннюю гармонию.

Б) Острых пилочек для ногтей.

В) Туфель на шпильке и сырого цемента.

Г) Холодных металлических перил и геморроя.

7 Есть ли у вас вредные привычки?

А) Все мои друзья говорят, что я слишком много думаю... А еще я иногда матерюсь и непроизвольно кусаю прохожих.

Б) Есть одна: люблю вдавливать в пол педаль газа и не отпускать, пока во что-нибудь не врежусь. Потом приходится искать новую машину, но клянусь своими шнурками — оно того стоит!

В) Стыдно сознаться, но я очень люблю нажимать на все, на что вообще можно нажать. Причем машинально! Да что там, я и сейчас на что-то нажимаю... ой, это же спусковой крючок пистолета! Надеюсь, в этот раз трупов будет хотя бы меньше десятка.

Г) Имею вредную привычку садиться людям на шею... За это меня часто бьют.

Чтобы узнать результат, подсчитайте, какой из вариантов ответа – «А», «Б», «В» или «Г» вы выбирали чаще прочих.

А

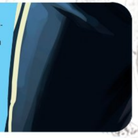
Если вы чаще всего выбирали вариант А, то вы — голова Нико Белича.
Под вашей черепной коробкой скрывается мозг, полный тяжелых мыслей о суете бытия. Но это почему-то мало кто замечает. Зато всем бросается в глаза ваша славянская внешность и язык, выговаривающий слова с сильнейшим акцентом. А еще в вас иногда едят.

В

Если вы предпочитали вариант В, то вы — руки Нико Белича.
На ваших плечах, предплечьях, кистях и пальцах лежит вся черновая работа. Именно вы таскаете тяжести, держитесь за руль и душите противников. Впрочем, есть в вашей работе и свои преимущества: именно вам достается честь сжимать прохладные бока лы и обнимать девушек. Кроме того, именно вы пожимаете руки всем важным людям.

Б

Если вам чаще всего попадался вариант Б, то вы — ноги Нико Белича.
Вы избавлены от раздумий и боли за человечество, ваша задача — бежать. Вы неприхотливы (для счастья вам всего-то нужна пара хороших кроссовок и удобные штаны), зато очень любите свою работу. Ваша жизнь — движение, куда бы оно ни было направлено. А на досуге можно раздавать пинков встречным гангстерам.



Г

Если у вас чаще всего был вариант Г, то вы — пятая точка Нико Белича.
Основная ваша задача — искать приключения на все остальные части тела. Ваше настроение переменчиво: то вы подолгу сидите без дела в кресле автомобиля или в очередном баре, а то неистово мчитесь вперед, убегая от очередной толпы озлобленных мафиози.

ТЫ
КУПИЛ
COMMAND & CONQUER
RED ALERT 3
?
РЕКЛАМА
НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ? СДЕЛАЙ СВОЙ ВЫБОР 05.11.08
Выбери свою фракцию: отпразднуй триумф Советов, встань на защиту Союзников или используй технологии Империи Восходящего Солнца. Сражайся за мировое господство на суше, в море и в небе!
WWW.ELECTRONICARTS.RU/RA3
XBOX 360
PC DVD
© 2008 Название и логотипы Electronic Arts и EA, а также название Command & Conquer и Red Alert являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Названия Microsoft, Xbox, Xbox360 и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права сохранены.

© 2008 Activision Publishing, Inc. Activision и Call of Duty являются зарегистрированными торговыми марками Activision Publishing, Inc. Все права защищены. Все прочие торговые марки и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Windows, the Windows Vista Start button и Xbox 360 являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Games for Windows и логотип the Windows Vista Start button используются по лицензии Microsoft. NINTENDO DS, Wii и логотип Wii являются торговыми марками NINTENDO. Все прочие торговые марки и товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены. Activision не несет ответственность за доступность сетевой игры и может изменять или закрывать онлайн-сервисы без предварительного уведомления, например, по соображениям экономики в том случае, если на сервере спустя время станет мало игроков.

Исключительные права на издание и распространение программы для ЭВМ на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск». 127083 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д. 10, корп. 1. По вопросам продаж экземпляров программы для ЭВМ, а также для Wii и DS обращайтесь по телефону: (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (495) 785-65-13, e-mail: zakaz@nd.ru.

Исключительные права на распространение программы на территории России и стран СНГ на платформах Xbox 360, PLAYSTATION 3 и PlayStation 2 принадлежат компании «Софт Клаб». Оптовые продажи осуществляются ООО «Ритэйл Сервис». Телефоны офиса продаж: +7(495) 981-3933 (многоканальный); +7(495) 981-2370 (многоканальный); +7(499) 238-3589. E-mail: sales@retservice.ru

реклама